

Sergio A. Vicente Martínez

Ajedrez para la Enseñanza Primaria

Región de Murcia

Sergio A. Vicente Martínez.

Sergio A. Vicente Martínez (Las Torres de Cotillas. Murcia, 1982) es maestro especialista en Educación Física y ha cursado estudios de Pedagogía. Ha recibido formación en su especialidad y también, en muchas otras facetas educativas; entre ellas, el ajedrez orientado a la escuela, materia y ambiente que lo incitaron a la elaboración de este manual orientado al desarrollo cognitivo e intelectual del alumnado de Educación Primaria.

Publicaciones recientes de la Consejería de Educación, Formación y Empleo

www.educarm.es/publicaciones

- Manual interactivo de seguridad y manejo de maquinaria en jardinería [CD] / Blas Marín López y Fernando Sánchez Sánchez.
- Cahier d´activités Sciences de la Nature / José Quiñonero Méndez.
- Respuestas flexibles en contextos educativos diversos: actas del I Congreso Nacional de Dificultades Específicas de Aprendizaje y el VII Congreso Nacional de Tecnología Educativa y Atención a la Diversidad / Juan Navarro, Mª Teresa Fernández, Fco. Javier Soto y Francisco Tortosa (coords.).
- Familia y Educación: guía práctica para Escuelas de Padres y Madres eficaces / Mª Elena de Jorge Martínez, Isabel Ruiz García, Pilar Sánchez Álvarez.
- XXV Certamen Jóvenes Investigadores 2012. Premios Región de Murcia

Publicaciones accesibles sólo en línea:

- Construyendo: VI Jornadas Regionales de Educación Infantil / Jornadas Regionales de Educación Infantil (6ª, 2012, Águilas).
- El patrimonio como recurso didáctico en la Educación Secundaria y Bachillera / Carlos Iluminado Sánchez Hidalgo.
- Guía GESCALI. Gestión de Calidad para Centros Educativos / Sara García García.
- Programa educativo “Rutas tecnológicas” / Alejandro Pérez Pastor, dir.; María Dolores Gómez López, coord.
- Español como lengua extranjera. Compendio de unidades didácticas / Mª del Rosario Barrena Calderón.

Sergio A. Vicente Martínez

Ajedrez para la Enseñanza Primaria



Región de Murcia
Consejería de Educación, Formación y Empleo



Edita:

© Región de Murcia

Consejería de Educación, Formación y Empleo

Secretaría General. Servicio de Publicaciones y Estadística

www.educarm.es/publicaciones

I.S.B.N.: 978-84-695-7795-0

1ª Edición, junio 2013

AGRADECIMIENTOS

A mi familia,

a mis amigos y

a todos aquellos que me dieron

oportunidad de desarrollar este proyecto.

ÍNDICE

PRÓLOGO

El entorno educativo debe potenciar al máximo en los alumnos las capacidades afectivas, sociales, motoras e intelectuales, ya que es el centro del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Nos proponemos introducir el ajedrez en el área de Educación Física dentro de la etapa de Educación Primaria con carácter formal, ya que es el periodo más apropiado para poder enseñar este deporte y su multiplicidad de variables que se pueden realizar.

Como hemos mencionado, el presente libro va destinado a cualquier docente en general, pero en especial al docente especialista en esta materia, ya que esta área, por su carácter lúdico y por el tipo de contenidos que trata, es el escenario más idóneo para poner en práctica el ajedrez. Además, la falta de instalaciones y recursos en algunos centros escolares, junto a las condiciones climatológicas que se pueden presentar, nos obligan a veces a tomar medidas que no están programadas en nuestra labor docente y, por ello, el ajedrez sería una solución interesante para trabajar en ese espacio de tiempo.

No es objetivo del libro, a pesar de que existe información en él, servirle al lector una serie de unidades didácticas rígidas a la hora de ponerlas en práctica. Tratamos de dar al docente una serie de orientaciones didácticas basado en lo lúdico, lo creativo, lo constructivo, lo significativo y en la experiencia. Otro objetivo que nos marcamos es potenciar en el alumno, la actividad intelectual sin dejar los lados los aspectos afectivos y sociales, que si podemos conseguir con el ajedrez.

Esperamos que el lector disfrute con este proyecto, así como servir de herramienta o guía para poder trasladar el ajedrez a un aula convencional y enseñarlo sin olvidar los principios educativos.

I. BREVE HISTORIA DEL AJEDREZ

El conjunto del juego de ajedrez con el tablero y las piezas colocadas en posición inicial nos hace recordar un campo de batalla, definido por unos límites en el cual se enfrentan dos ejércitos claramente diferenciados prestos a entrar en combate. Las 64 casillas nos hacen imaginar una multitud de batallas disputadas en este mundo claramente definido, haciéndonos retroceder en el tiempo donde la caballerosidad y las reglas estrictas de lucha marcaban las pautas de la batalla.

A través del mismo nos llega un modelo de sociedad militar donde se reflejan las grandes gestas (la heroica coronación del peón y su transformación después de todas las penalidades pasadas) y miserias que se producen (la perdición de un gran ejercito debido a la rápida acción de un comando suicida) en este juego.

Los orígenes del ajedrez no son muy claros. Cierta evidencia presentada por David Li en "Genealogía del ajedrez" muestra muy claramente que fue desarrollado en China en el siglo II A.C. Sin embargo, no fue hasta el siglo VII de nuestra era cuando se hace referencia del juego en la literatura. De acuerdo a ciertas fuentes (Forbes, Historia del ajedrez, 1860) el juego fue inventado entre cuatro o cinco mil años atrás por la esposa del rey Ravana de Ceilán, cuando la capital fue sitiada por Rama. La leyenda nos sitúa su nacimiento en la India, su inventor un brahmán llamado Sissa Ben Dahir lo concibió para distracción y ocio de un rey. Luego, el Ajedrez emigró a Persia (Irán) durante el reinado del Rey Chosroe-I Annshiravan (531-579) y se describe en un manuscrito persa de ese periodo. Dicho texto explica la terminología, nombres y funciones de las piezas con cierto detalle.

Casi todos los escritos que hay sobre los orígenes del ajedrez tienden a realzar el influjo que ejerce a todo aquél que lo practica. Las leyendas se originan en distintas civilizaciones pero en su mayoría se sitúan en el Lejano y Cercano Oriente.

En el siglo VII se encuentra fuertemente detallada la actividad ajedrecística en la cultura árabe a través de una inmensa colección de finales de partida denominados mansubat. Los mansubat están presentados como en una revista de ajedrez de hoy, en forma de problemas a resolver, indicando el bando que mueve, el que tiene que conseguir la victoria o el empate, y detallando el número de movimientos a realizar. Estas composiciones pueden ser consideradas como la primera gran manifestación de la introducción cultural del ajedrez en un pueblo. Para reproducir los movimientos, los árabes identificaban a las columnas del tablero por los nombres de las piezas que las ocupaban al inicio de la partida ("de la torre", "del caballo"), dicha nomenclatura fue la empleada por el rey castellano Alfonso X el Sabio.

Los árabes llegaron a perfeccionar también un sistema de notación que sirvió de base al sirio naturalizado francés Philippe Stamma para desarrollar el actual sistema de notación algebraico único aceptado actualmente por la Federación Internacional de Ajedrez, la FIDE. El nombre de las piezas.

No sabemos con precisión cuándo, pero seguramente antes del siglo XI ya se encontraba difundido en buena parte de Europa. La primera gran contribución de Europa al ajedrez se suscitó por los años 1.000 DC, un tablero con casillas de color alternadas para asistir a la vista (anteriormente no era así). Un siglo más tarde vino una segunda contribución: el aceleramiento de la apertura, dándole al peón la opción de avanzar dos casillas en su primer movimiento.

Por el año 1580, un italiano sugiere transformar a la reina o dama en la pieza más poderosa en vez de la más débil. La promoción de peón, que hasta ahora era un incidente menor, fue algo catastrófico. El promedio de duración de una partida se acortó a la mitad. Al mismo tiempo, la pieza que llamamos alfil, que anteriormente estaba muy restringida, fue delimitada. El nuevo juego fue apodado "scacchi all rabiosa" (ajedrez rabioso) por los italianos, "échecs de la dame enragée" (el ajedrez de la reina furiosa) por los franceses.

Esta nueva modalidad de juego tuvo una gran repercusión en toda Europa. Sin embargo, en Rusia se mantuvo el antiguo modelo durante más de dos siglos. Italia se impuso sobre España como el país líder del ajedrez en el siglo XVII. En el siglo XVIII la supremacía pasó a Francia.

Hacia 1840, Londres se convirtió en el principal centro ajedrecístico. El primer torneo internacional de ajedrez se dio lugar en Londres el año de 1851.

El avance fantástico del ajedrez en el siglo XX se demuestra mejor por figuras. Antes de 1923 raramente había más de cuatro torneos internacionales en un año. Entre 1923 y 1939 el promedio era de 6; después de la Segunda Guerra Mundial este número se cuadruplicó; en el año de 1974 escaló a 60; en 1975, a 75 y en 1976, a 100.

A finales de 1990 el número había aumentado a más de 1.000 torneos registrados. En 1924 la FIDE contaba con una docena de países miembros. En 1990 tenía 127. Cada dos años se realiza la "Olimpiada de Ajedrez", un torneo de equipos a nivel mundial. El número de participantes en 1927 era de 16. Por 1990, llegó a alcanzar 108 equipos.

Rusia (antigua Unión Soviética) compitió por primera vez en una olimpiada en el año 1952 ganando todas las ediciones con excepción de dos campeonatos. Solamente durante tres años desde 1948, ha reinado un campeón mundial que no es ruso (soviético). Bobby Fischer (EUA) ganó el título de una manera contundente en 1972 pero no lo defendió en 1975 pasando la corona mundial a Anatoly Karpov que ganó por *default* o incomparecencia de este jugador al evento. En 1985 Karpov pierde el título de campeón contra Garry Kasparov, de 27 años, en una lucha maratónica que se extendió a 72 partidas a partir de Septiembre de 1984.

Un retador es seleccionado después de tres años de torneos eliminatorios y los encuentros dan comienzo con torneos de zona continuando con interzonales y culminando con el torneo de candidatos. Los campeonatos mundiales femeninos se llevan a cabo bajo procedimientos similares. El primer título de campeón mundial de ajedrez data de 1886, pero ha sido conferido

retrospectivamente al año 1866 por acuerdo general. Anteriormente, hubo jugadores que eran reconocidos como supremos en su época. La lista a continuación es aceptada por la mayoría de jugadores profesionales:

Andre Danican Philidor (Francia), Louis Charles Mahe de la Bourdonnais (Francia), Howard Staunton (Inglaterra), Adolf Anderssen (Alemania), Paul Morphy (E.U.A.), William Steinitz (nacido en Austria), Dr. Emanuel Lasker (nacido alemán), José Raúl Capablanca (Cuba), Dr. Alexander Alekhine (nacido ruso), Dr. Max Euwe (Holanda),

Dr. Mikhail Botvinnik (Rusia), Vassily Smyslov (Rusia), Dr. Mikhail Botvinnik, Mikhail Tal (Rusia), Tigran Petrosian (U.R.S.S.), Boris Spassky (Rusia), Bobby Fischer (E.U.A.), Anatoly Karpov (Rusia), Garry Kasparov (Rusia).

Hasta el presente siglo, el ajedrez tradicional era relegado como un juego de las clases ricas y holgadas de la sociedad. Es el deporte nacional de Rusia donde es más popular que el fútbol. Ciertamente, los jugadores rusos de ajedrez han dominado el mundo del Ajedrez desde 1940, aunque su superioridad está siendo rápidamente desafiada por el Reino Unido quien se establece ya como una fuerte nación en este deporte.

El ajedrez no consiste sólo de meros pedazos redondos de madera o piedra, sino individuos con sus propios poderes y atributos. Analizar una partida de ajedrez es primordialmente un ejercicio de lógica, pero lograr un hermoso ataque que culmine en mate o una posición estratégica puede producir una genuina sensación de satisfacción creativa. Existe también el aspecto competitivo del juego. El ajedrez no es un ejercicio solitario, como resolver el acertijo de un crucigrama, sino una batalla entre dos individuos, una lucha de mente y voluntad.

Por encima de todo, el ajedrez provee un sentido de continuidad con el pasado de pertenecer a una gran familia de amantes del ajedrez que se extiende a través de miles de años y que abarca a todas las naciones desde los tiempos de los reyes egipcios hasta el presente (y probablemente mucho tiempo antes).

En la escritura se pueden encontrar partidas jugadas de más de un siglo de antigüedad que aún despiertan admiración en aquellos que los repasan hoy en día. Tal vez un día, jugadores nuevos que estén hoy abrazando al ajedrez, aportarán algo de su propio talento para embellecer la literatura de este fascinante juego.

El ajedrez tradicional es uno de los juegos de mesa más jugados a nivel mundial. Posee un antiguo y distinguido linaje que ha sido desarrollado por más de cinco siglos. La sabiduría de antigüedad le ha sido legada a generaciones progresivas. De los varios juegos de tablero occidentales, el ajedrez es el rey.

Es el que más se practica ampliamente y tiene la teoría más documentada y cuidadosamente escrita que lo respalda. Goethe llamaba al ajedrez "la piedra angular del intelecto".

Podemos considerar que el ajedrez es una de las creaciones más extraordinarias de la historia de la humanidad. Es historia, arte, cultura, deporte y ciencia.

II. PRINCIPIOS BÁSICOS

1. El tablero

Es el campo de batalla donde se va realizar la guerra entre los dos bandos, consta de 64 cuadrados o casillas, donde 32 son blancos y otros 32 negros alternados. Su ubicación corresponde entre los dos participantes que darán vida a las piezas. Es importante que desde e inicio, el jugador se familiarice con el tablero y la importancia de las casillas.

Términos relacionados con el tablero

Conviene aclarar una serie de términos que tendremos en cuenta para conocer y para adquirir una mejor comprensión en futuras explicaciones, tales como:

- Filas: son las ocho hileras horizontales de casillas que van paralelas al borde más cercano al jugador
- Columnas: las ocho hileras verticales de casillas.
- Diagonales: las casillas del mismo color que se tocan con sus ángulos.

Colocación del tablero

Como habrás observado en el diagrama 1, existe un modo oficial de establecer la posición del tablero y es muy importante que los alumnos se familiaricen lo más temprano posible con este concepto. Para ello tendremos en cuenta las casillas de las esquinas del cuadro, correspondiendo a la casilla blanca de “a” primera fila a la derecha de color blanco, y la octava fila a la derecha de color negro. Dejamos al docente la libertad para establecer su estilo a la hora de enseñar al alumno este punto.

Notación algebraica en el tablero

Un factor importante y que no se dan en todos los tableros de ajedrez que nos encontramos en las escuelas es el acompañamiento de la notación algebraica, es decir, esa serie de números y letras que acompañan en el tablero como

habéis podido observar en los diagramas del libro.

En las filas del tablero corresponde a lo que sería los números, y en las columnas a lo que sería las letras. Tenemos que mencionar que son las piezas de color blanco las que corresponde siempre ubicarlas en las filas 1 y 2, al inicio de la partida, y las negras en las filas 7 y 8 del tablero. Es de gran importancia para el aprendizaje del lenguaje algebraico de ajedrez como veremos más adelante.

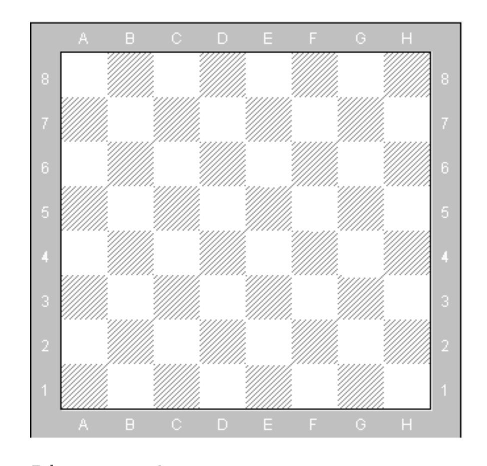


Diagrama 1

2. Las piezas: análisis y características

Piezas y colocación en el tablero

Al inicio de la partida que representa una guerra, cada bando cuenta con 16 piezas del mismo color, un bando las blancas y el otro las negras, elegidas a modo de sorteo en competiciones oficiales y, a suertes, en partidas amistosas. Las piezas que no son peones son denominadas en su conjunto como “figuras”. Como observamos en esta tabla, veremos las piezas y su colocación:

Piezas	Símbolo	Notación	Casilla inicial
Un rey	♔	R	e1 y **e8 en negras**
Una dama	♕	D	d1 y **d8**
Dos torres	♖	T	a1 y h1, **a8 y h8**
Dos alfiles	♗	A	c1 y f1, **c8 y f8**
Dos caballos	♘	C	b1 y g1, **b8 y g8**
Ocho peones	♙	a, b, c, d, ...	fila 2 y **fila 7**

No obstante nos queda mucho más claro si observamos el diagrama con la disposición inicial de las piezas, con los peones delante y las figuras detrás.

De todas maneras, conviene matizar un par de puntos; primero, se prefiere denominar a la figura de la reina como “dama” y no reina,

con la intención de no provocar confusiones en la notación algebraica; y segundo, los peones adquieren su notación en función de las casillas del tablero que van ocupando, que más tarde abordaremos detenidamente.

Al igual que lo mencionado antes, nos encontraremos en edades escolares la dificultad de colocación de la dama y el rey, donde es conveniente reforzar al alumnado que la casilla “d” de dama es su lugar al inicio de la partida. En caso de encontrarnos con tableros que no poseen de refuerzo las diferentes simbologías, aclararemos que la Dama deberá colocarse en el cuadro de su idéntico color al inicio de dicha partida, y el Rey en el cuadro contrario a su color de pieza.

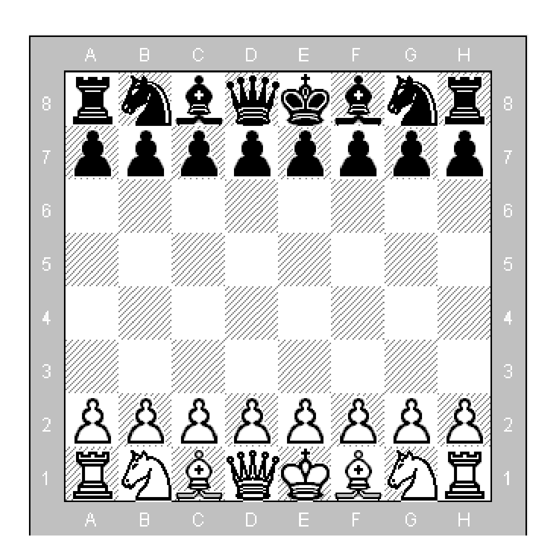


Diagrama 2

Las piezas: características y análisis.

Ya somos capaces de colocar las piezas en el tablero, solo nos falta conocer y comprender las piezas y sus posibilidades de acción. Para ello lo haremos siguiendo un esquema progresivo en complejidad, destacaremos el valor de las piezas que si bien, no tiene validez ninguna en una partida de ajedrez, nos sirve como apoyo para que el alumnado sea consciente de qué piezas tienen más valor que otras en el tablero.

La torre

Nos encontramos con uno de los pesos pesados, ya que tiene un valor de 5 puntos y una posibilidad de movimientos amplia, que nos permita destacar como una pieza con un gran poder tanto ofensivo como defensivo.

Se mueve en el tablero con pasos horizontales y también verticales sobre las casillas del tablero, libremente siempre que no haya piezas de su color que obstaculice su desplazamiento, ya que no tiene la posibilidad de saltar

por encima de ellas, pero si la pieza es contraria a su color puede capturarla sacándola fuera del tablero y colocar la torre en dicha casilla.

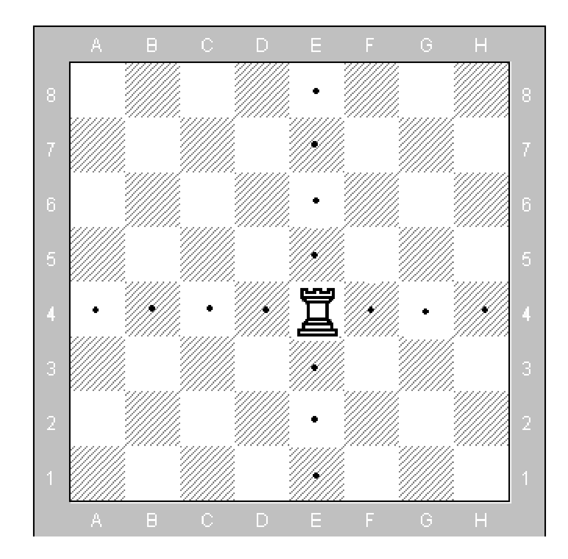


Diagrama 3

El alfil

Es una pieza con 3 puntos de valor y destaca por su gran capacidad ofensiva a la par de velocidad en el tablero.

Se mueve en diagonal, o lo que es lo mismo, siempre por los cuadros del mismo color, libremente siempre que no haya piezas de su color que obstaculiza en su desplazamiento (por ejemplo, de a1 a c3), ya que no tiene la posibilidad de saltar por encima de ellas, pero si la pieza es contraria a su color puede capturarla sacándola fuera del terreno de juego y colocando el alfil en dicha casilla. También debemos destacar como particularidad que un alfil irá siempre por las casillas negras, mientras que el otro alfil del mismo bando caminará por las casillas blancas.

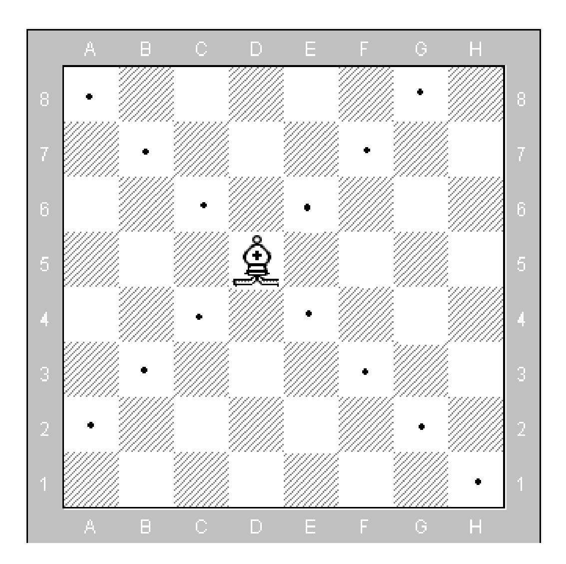


Diagrama 4

El rey

Es la pieza más valiosa e importante que se encuentra en el tablero, ya que su puntuación es la máxima por encima de la suma de las demás piezas. Su captura significa la victoria y final de la partida y carece de una movilidad amplia como observaremos.

Al realizar su movimiento, el rey moverá solo un paso o una casilla

alrededor de su cuadro, siempre que no esté ocupada por una de su color, ni puede desplazarse bajo una casilla en la que esté bajo amenaza de jaque (aclararemos el concepto posteriormente). Si al hacer el movimiento, el rey se encuentra con un adversario, puede capturar la pieza retirándola del tablero y ubicarse en dicha casilla.

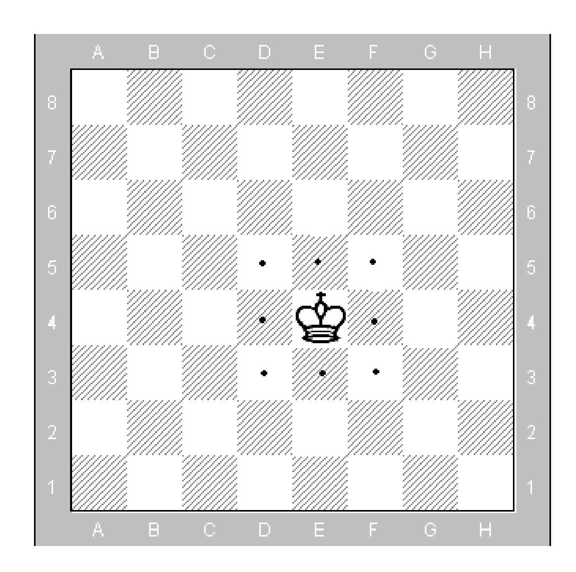


Diagrama 5

La dama

Es la pieza más poderosa por su amplitud de movimientos, su valor es de 9 puntos y puede realizar los mismos movimientos que la torre, el alfil y el rey. En su movimiento, la dama no puede ocupar la casilla ocupada por una pieza del mimo color, ni saltar por encima de otra pieza. Si al mover se encuentra con una pieza contraria puede capturarla retirándola del tablero y ubicándola en dicha casilla que estaba la pieza.

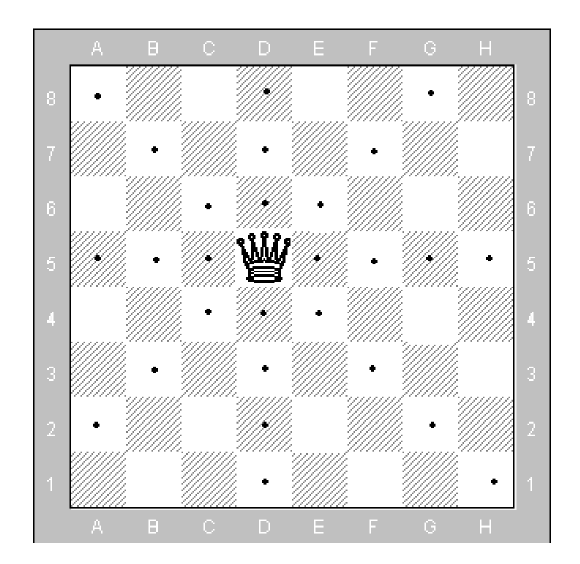


Diagrama 6

El caballo

Como destacábamos antes, seguimos una progresión en cuanto a complejidad de piezas, por ello el caballo ocupa el penúltimo escalafón. Es una pieza con un valor de 3 puntos al igual que el alfil y con una característica totalmente diferente a las demás piezas, ya que tiene un gran potencial en relación a su fuerte influencia en las casillas cercanas, haciendo de él una pieza muy valiosa para fines defensivos.

El movimiento del caballo es particular, ya que los autores lo describimos como el salto.

Recomendamos observar el diagrama para mejor comprensión. El caballo se mueve pasando de la casilla en la que se encuentra a una de color opuesto adyacente, pero separada de la de partida por una sola casilla. Es el movimiento de la “L”, destacamos como particularidad en esta pieza sola, la posibilidad de saltar por encima de las piezas del tablero, sin ocupar una casilla ocupada por una pieza de su color, pero sí para capturar una pieza contraria retirándola del cuadro y quedándose en su lugar. El salto se hace desde una casilla blanca hacia una negra y viceversa.

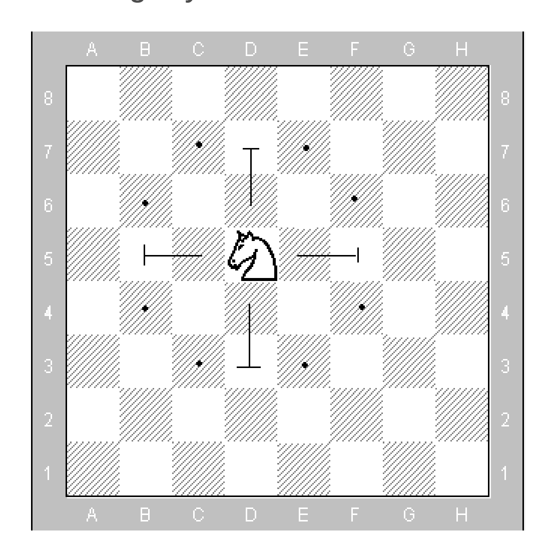


Diagrama 7

El peón

Es una pieza que tiene diferentes posibilidades de movimiento en función de la posición que ocupe en el tablero y de las piezas que tenga alrededor. El peón tiene un valor de 1 punto, pero no por ello quiere decir que carezca de importancia en el juego sino que su valor radica en su número (son 8) y la capacidad de apoyo entre ellos. Todas las piezas forman parte del equilibrio interno del juego y la pérdida de cualquiera de ellas puede resultar atroz para la partida.

El peón realiza un movimiento vertical a lo largo de la columna en la que se encuentra sin posibilidades de retroceder en su rol de desplazamiento. El peón no puede ocupar ninguna casilla ya ocupada excepto para capturar una pieza contraria. Veremos tres características a destacar sobre el funcionamiento del peón en el tablero:

- Casillas de salida: al inicio de la salida de los peones (fila 2 en blancas y fila 7 en piezas negras), se puede avanzar el peón, en su primer movimiento, un paso o dos pasos de manera optativa, siendo ya posteriormente el movimiento de

un paso. La captura de los peones hacia otras se realiza en diagonal y solo una casilla.

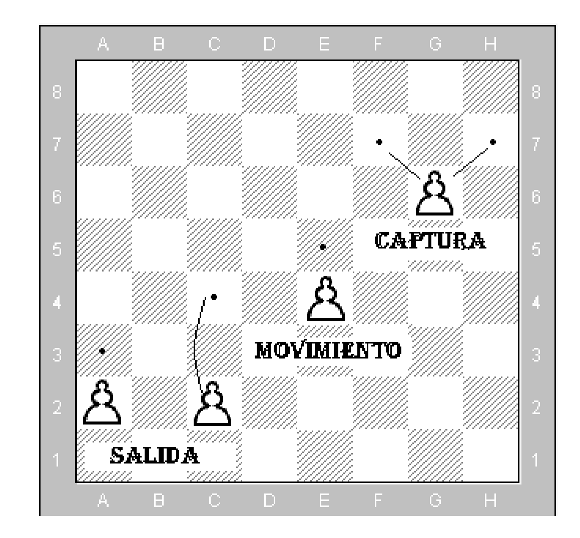


Diagrama 8

- Captura en *passant* o comer "al paso": si un peón enemigo avanza dos casillas desde su cuadro inicial saltando por encima de una casilla amenazada por un peón de nuestro bando y se pone junto a este, nuestro peón, puede capturar el peón enemigo como si aquél solo hubiera avanzado una casilla. Para una mejor comprensión es recomendable observar los diferentes diagramas (9, 10 y 11) que os planteamos.

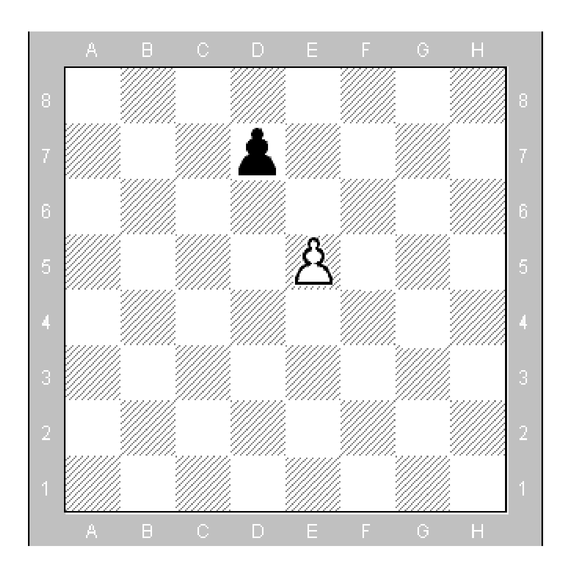


Diagrama 9

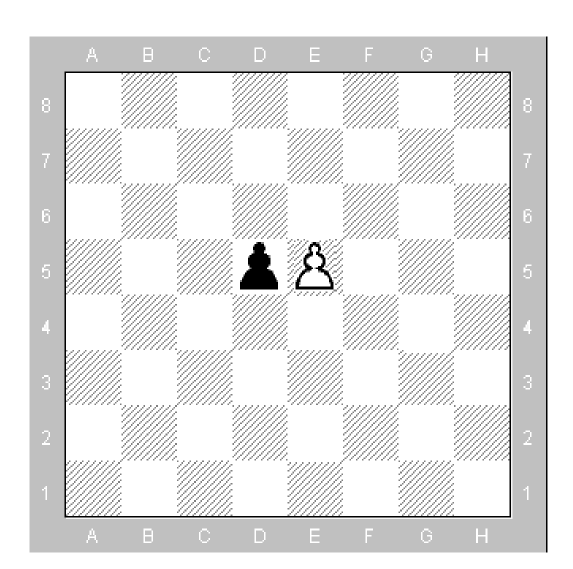


Diagrama 10

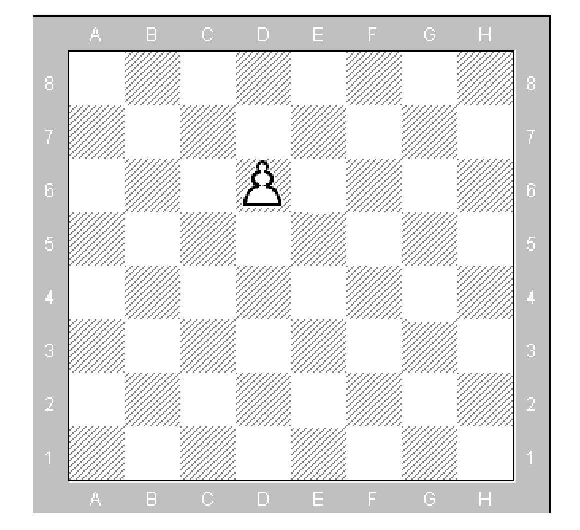


Diagrama 11

- La coronación: cuando un peón llega a la octava fila, o la primera desde el punto de vista del bando contrario, podrá ser cambiado por una figura del mismo color, con la excepción del rey. Es de lógica coronar al peón por una dama por su gran capacidad de movimiento. Esta promoción se realiza sustituyendo el peón por la pieza por la que se desee cambiar en la misma casilla de la coronación.

3. Conceptos que determinan el juego

El conocimiento y la comprensión de los conceptos que mencionaremos ahora son vitales para un correcto uso del juego y para evitar conflictos que se pueden producir y más cuando estamos orientando este libro para la enseñanza en la Educación Primaria.

Jaque

El rey está en jaque cuando se encuentra en una casilla o escaque controlado por una pieza contraria y corre el riesgo, dicho rey, de ser capturado por la pieza amenazante. Como norma de ajedrez, esta figura nunca debe estar amenazada y cuando está en jaque, tiene que librarse de él, bien moviendo la ficha, bien capturando la pieza amenazante, o bien colocando una pieza entre la ficha advertida y la que da jaque.

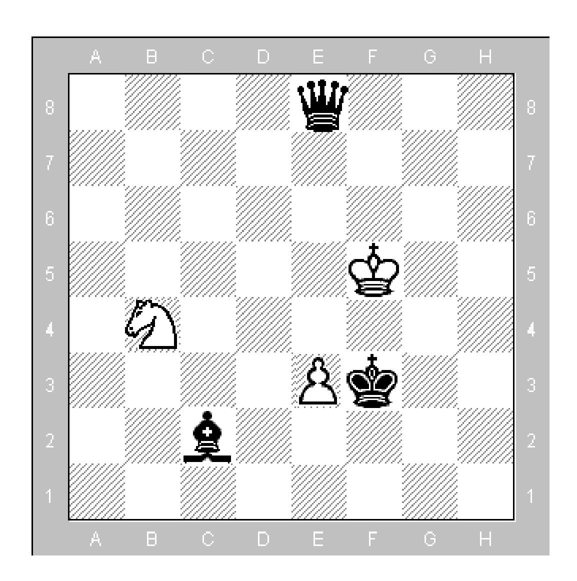


Diagrama 12

En este diagrama, el rey blanco recibe la amenaza de jaque por parte del alfil. La solución a esta situación es triple: mediante la captura del alfil por el caballo, colocar el peón en e4 o desplazando el rey a la casilla f6 o g5, libres de amenaza externa, ya que las otras casillas (e4, e5, e6, g6, g4 y f4)

están dominadas por las piezas negras.

El mate

Es cuando el rey está en jaque y no dispone de ningún modo de librarse de él, el jaque mate pone fin a la partida, y quien lo recibe es el perdedor de ella.

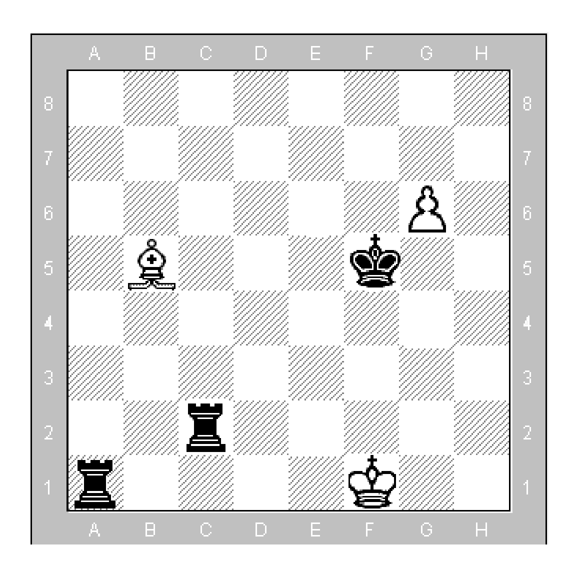


Diagrama 13

El rey blanco, véase diagrama 13, no tiene posibilidad de desplazamiento ni posibilidad de colocar una pieza por medio, así como tampoco de capturar la torre que realiza el mate.

El ahogado

Lo consideramos como el estado por el cual la pieza del rey no está en jaque, pero se encuentra en una situación en la que no puede realizar ningún movimiento legal con las distintas piezas (recuérdese que es ilegal mover el rey a situación de jaque) y la partida concluye automáticamente en tablas.

Si observamos el tremendo error de las piezas negras en el diagrama 14, podemos ver como el rey blanco, en posesión de su turno, no puede mover hacia las casillas g8, g7 y h7, ya que están bajo amenaza directa de la dama, además el reglamento menciona que los reyes no pueden estar en casillas pegadas. Además el peón está bloqueado y no tiene posibilidad de movimiento. Por ello, y sin amenaza directa, se puede considerar como ahogado esta situación.

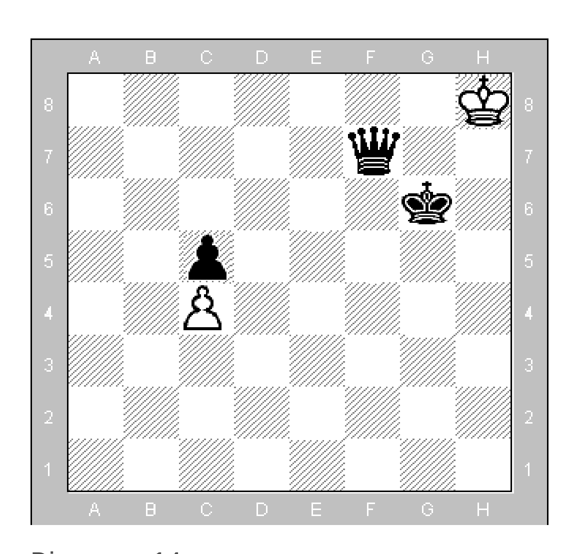


Diagrama 14

Hacer tablas

Se llega a esta situación cuando ninguno de los jugadores puede dar mate al rey contrario. Esto ocurre generalmente por insuficiencia de material para ganar la partida, o también cuando ambas partes lo pactan en el transcurso de la partida. Casos donde se puede dar este empate o tablas:

- Insuficiencia de material: por falta de piezas no se puede realizar el mate, por ejemplo: rey y rey, rey y caballo contra rey, rey y alfil contra rey solo, rey y dos caballos contra rey,
- Repetición de jugadas: Situación en la que una misma posición se repite por tercera vez en ambos jugadores siendo el turno del mismo jugador.
- Regla de los cincuenta movimientos: Incapacidad de matar el rey en 50 jugadas consecutivas, cuando este se queda solo en el tablero.

El ejemplo que vemos en el diagrama es tablas por insuficiencia de material para poder hacer mate, ya que el rey blanco podría escapar de toda amenaza planteada por piezas negras.

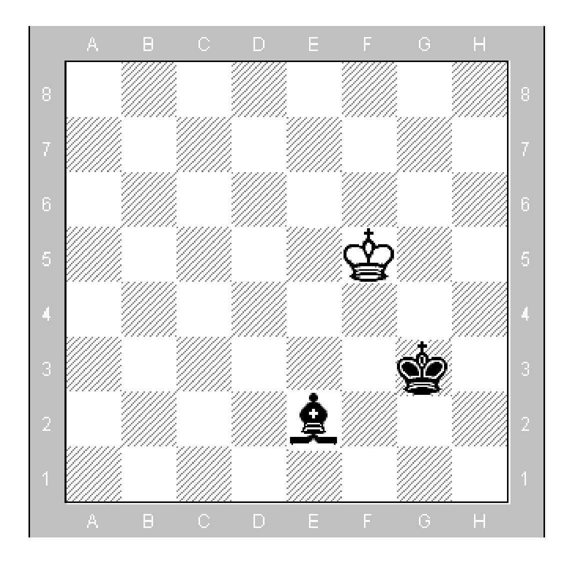


Diagrama 15

El enroque

Es la única jugada de ajedrez en la cual se mueven dos piezas a la vez. Es también la única ocasión en la cual el rey adelanta dos casillas y también en la que la torre puede saltar por encima de otra pieza.

El enroque sólo se puede hacer si se dan todas las condiciones siguientes:

- Que no se haya movido el rey ninguna vez.
- Que la torre o torres en cuestión no haya realizado aún ningún movimiento.

- Que no haya ninguna pieza entre el rey y la torre, ya sea propia o contraria.
- Que ni el cuadro al que se mueve el rey al final del enroque, ni los cuadros por los que ha de pasar el rey, estén atacados o dominados por piezas contrarias.
- No estar bajo amenaza de jaque.

Si observamos los diagramas 16 y 17, vemos como reflejan las posiciones iniciales antes de realizar el enroque, para posteriormente observar como quedan ambas piezas tras el proceso de enrocamiento.

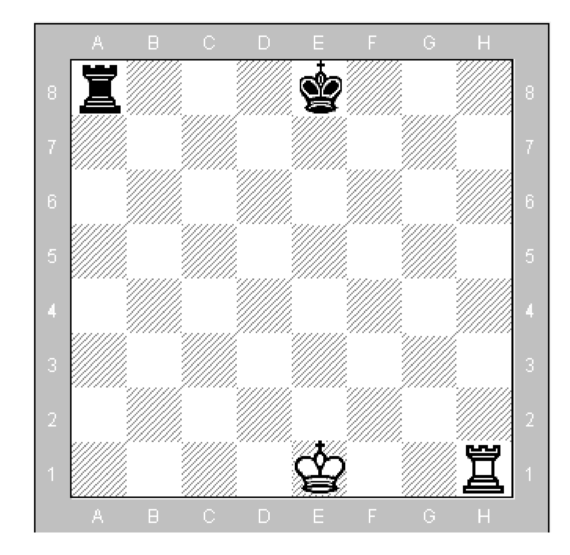


Diagrama 16

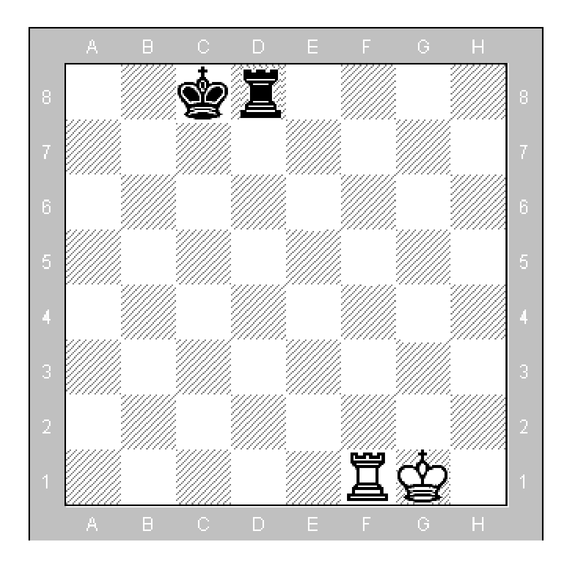


Diagrama 17

Es digno de mencionar, que para realizar un enroque se mueve primero el rey y después la torre, con el objeto de no crear confusión, ya que si mueve la torre primero, el jugador podría ser obligado a mover solamente la torre siguiendo la importante y estricta regla de "pieza tocada, pieza obligada a mover" que veremos mas adelante, puesto que se trata de un movimiento de rey.

Otros conceptos de menor relevancia

He aquí una serie de conceptos que los alumnos podrían familiarizarse para conocer profundamente algunos puntos que se pueden dar en el ajedrez:

- Enclavamiento o clavada: imposibilidad parcial o total de una pieza para moverse, dado que dicho desplazamiento pondría en jaque al rey de su mismo color (diagrama 18).

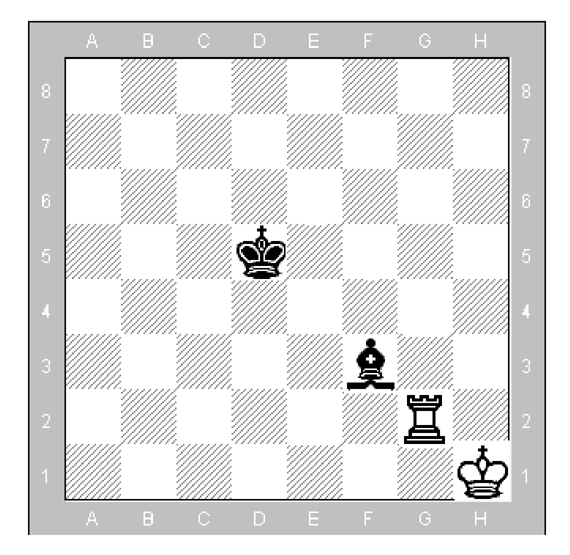


Diagrama 18

- Caída de bandera: se realiza en aquellas partidas donde existe un reloj y el factor tiempo forma parte del juego, sería perder la partida por falta de tiempo o tiempo agotado.

- Jaque doble: cuando la pieza que se mueve para permitir el jaque al descubierto, mueve a una casilla desde la que también da jaque. La única respuesta al jaque doble es mover el rey (diagrama 19).

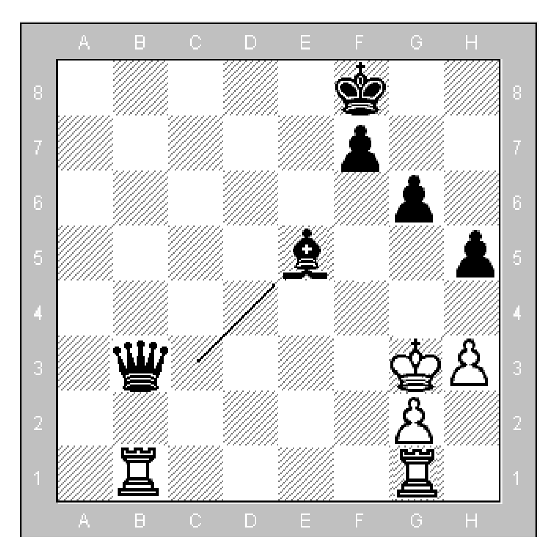


Diagrama 19

- Enroque corto: es el enroque realizado en el flanco del rey, donde este se coloca en la casilla “g” y la torre en la casilla “f”.

- Enroque largo: es el enroque realizado en el flanco de la dama, donde el rey se coloca en la casilla “c” y la torre en la casilla “d”.

- Peón doblado: se da cuando dos peones del mismo color se encuentran en una misma columna.

- Apertura: es la salida que se realiza al comenzar la partida; supone un punto de inflexión sobre la estrategia del jugador (diagrama 20).

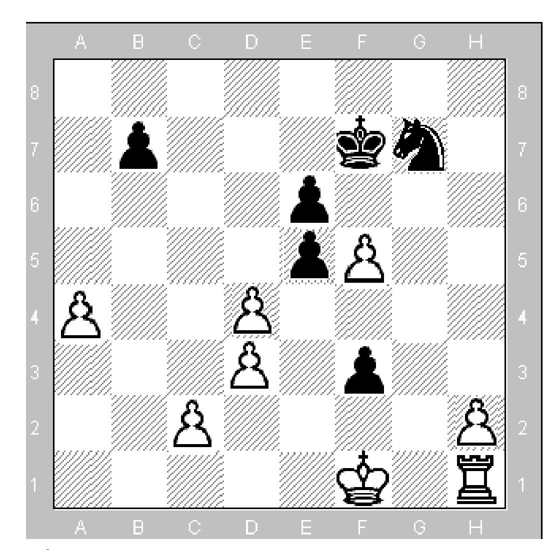


Diagrama 20

- Jaque a la descubierta: es el ataque directo al rey, no por el movimiento de la pieza atacante, sino por la retirada de otra que tapa su acción. Un ejemplo sería el diagrama 21, al quitar el caballo blanco de la casilla d6, se produce un jaque, por la amenaza directa que tiene la pieza dama hacia el rey negro.

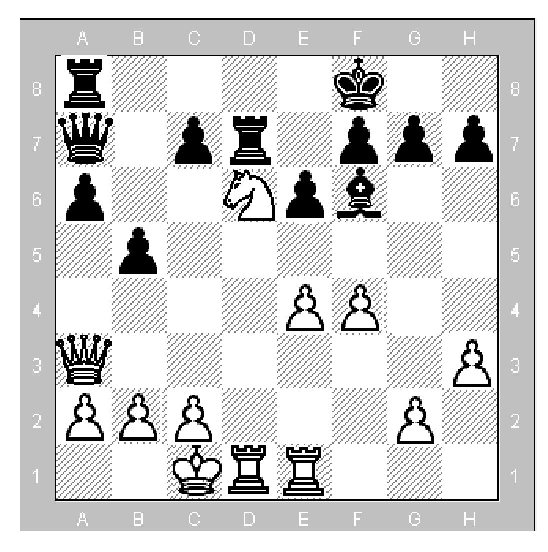


Diagrama 21

4. El lenguaje del ajedrez

Si das un pez a un hambriento le nutrirás una jornada, si le enseñas a pescar, le nutrirás toda la vida.

En el ajedrez, el aprendizaje de este punto por parte del alumnado supone un giro radical hacia su aprendizaje, ya que no solo le habremos enseñado a jugar al ajedrez, sino que le daremos una fuente inagotable de conocimientos si este decide indagar sobre este deporte.

Existe una gran información acerca del ajedrez en múltiples libros y en las nuevas tecnologías, donde el alumno podrá adquirir de manera autónoma un amplio abanico de aprendizajes sobre este tema.

Para realizar lo mencionado es necesario conocer y comprender la notación algebraica del ajedrez, o lo que es lo mismo, su lenguaje. Veamos la simbología necesaria para comprenderlo:

SIMBOLOGÍA	
PIEZAS	
Rey	**R**
Dama	**D**
Torre	**T**
Alfil	**A**
Caballo	**C**
Peón	**a, b, c, d…**
OTROS SÍMBOLOS	
Captura	**X o :**
Jaque	**+**
Enroque: corto y largo	**0-0 / 0-0-0**
Jaque mate	**+ +**
Al paso	**a. p**
Coronación	**=**
PARA COMENTAR PARTIDAS	
Movimiento correcto	**!**
Movimiento óptimo	**!!**
Movimiento erróneo	**?**
Error grave	**??**
Probablemente correcto	**!?**
Probablemente erróneo	**?!**
PUNTUACIÓN PARTIDAS	
Partida ganada	**1 p.**
Partida perdida	**0 p.**
Partida en tablas	**0,5 p.**

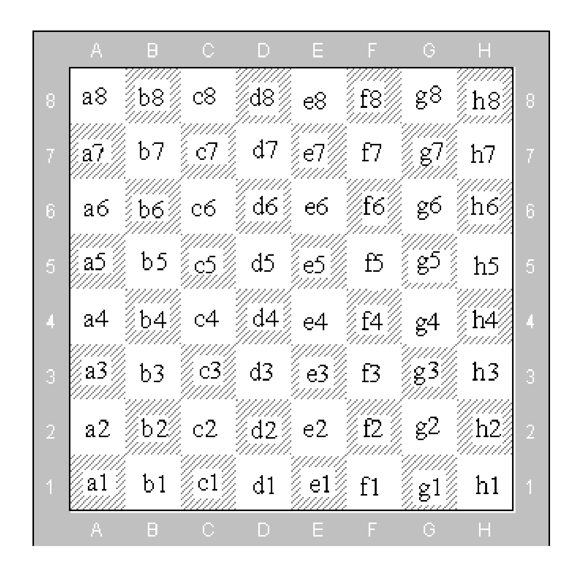


Diagrama 22

Si hacemos un esfuerzo de memoria, podemos observar cómo al inicio de este libro el tablero de ajedrez se ordenaba en un conjunto de filas y columnas, y que estaba regido por una serie de anotaciones: para las columnas, desde la letra “a” hasta la “h”; y para las filas, desde la número 1 hasta la 8, pudiéndose localizar mediante ejes de coordenadas las diferentes casillas del tablero.

Existen varias maneras de interpretar este deporte, no obstante, abordaremos la que consideramos más extendida dentro del panorama mundial del ajedrez.

Partiendo del cuadro adjuntado de simbología de las piezas, simplemente necesitamos

interpretarlo y adaptarlo al entorno del juego, por ejemplo:

- Cb2; significa que el caballo se desplaza a la casilla b2 del tablero.
- D x e6; significa que la dama captura la pieza que está en la casilla e6.
- e x f5: significa que el peón, que está en la columna “e” captura la pieza de la casilla f5.
- Te8++; significa que la torre se desplaza a la casilla e8 y realiza jaque mate (diagrama 23).
- Etcétera.

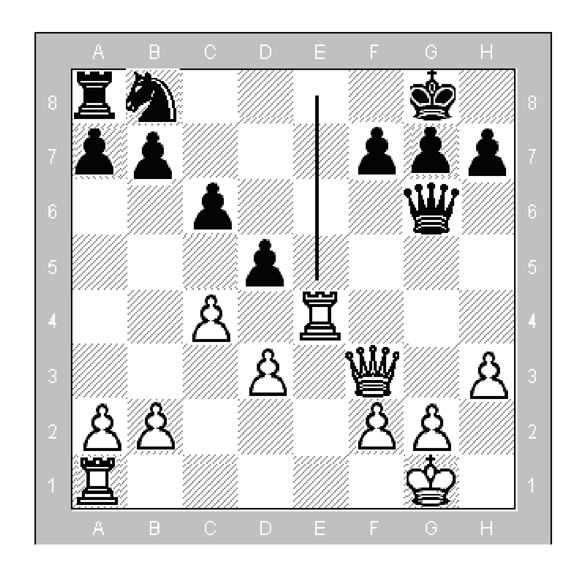


Diagrama 23

Podemos encontrarnos casos en los que pueden producirse confusiones:

- A veces, las piezas de las torres y los caballos pueden coincidir y llegar a una casilla en la que ambas piezas pueden colocarse, para ello matizaríamos así con un ejemplo: Cge2; significa que el Caballo que está en la casilla “g” se desplaza a la casilla e2. de esta manera solventamos la duda, veamos el ejemplo del diagrama 24 en las piezas blancas. Si tenemos dos caballos, por ejemplo, en las casillas g5 y g1, y uno de ellos mueve a la casilla f3, sería así: C5f3 o C1f3.
- La coronación y la pieza que queremos obtener: e8 = D; significa que el peón se coloca en la casilla e8 y se corona en la pieza dama.
- Quizás algunos alumnos/as puedan preguntarnos por el peón y su anotación; les comentaremos que el peón cobra su anotación en la casilla donde permanece. Por ejemplo: e4; significa que el peón se

desplaza a la casilla e4 (diagrama 24 piezas blancas).

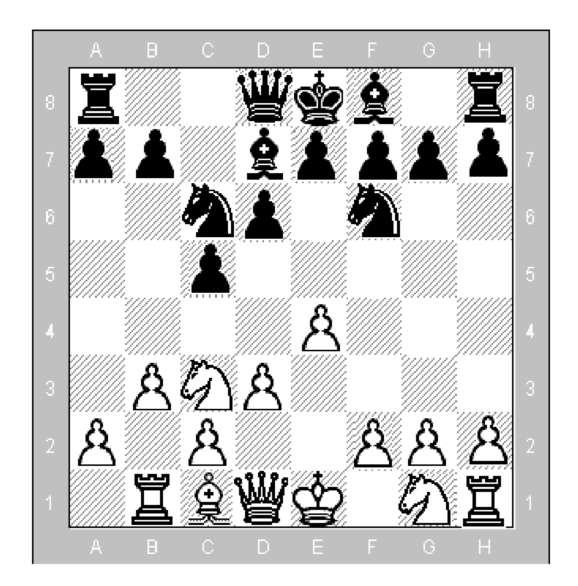


Diagrama 24

- La captura en *passant* o comer al paso, un ejemplo: fxe6 a.p.; significa que el peón que esta en la casilla de “f” se coloca en e6, habiendo capturado “al paso” la pieza que está en la casilla e5.

Para terminar este punto conviene mencionar, y que el discente lo interiorice, que a la hora de transcribir una partida de ajedrez se debe seguir un estricto orden, es decir, una línea sucesiva de pasos o jugadas enumeradas, partiendo del punto de que las piezas blancas son las que comienzan la partida. Observamos el ejemplo:

1.- e4, Cf6. 2.- e5, Cd5. 3.- Ac4, Cb6. 4.- Ab3, d6. 4.- d4, Cb8 d7…

En capítulos posteriores veremos que existe una gran variedad de ejercicios y actividades que el docente puede proponer y que el alumno puede realizar aprendiendo mientras practica.

5. Fundamentos reglamentarios del ajedrez

Uno de los problemas que los docentes tenemos a la hora de enseñar a jugar al ajedrez reside en la interpretación del reglamento del juego y por ello es necesario establecer una serie de premisas fijas que todo alumno debe comprender. Proponemos una serie de reglas, muy relacionadas con los desplazamientos de las piezas, que los escolares deben comprender para el buen funcionamiento del juego:

- Siempre empiezan la partida las piezas de color blancas.
- Se dice que el jugador tiene la mano cuando le toca mover.

- Los jugadores deben mover alternativamente las piezas, moviendo una por jugada.
- No es lícito empezar la partida con dos peones a la vez, como popularmente se hace.
- Las reglas del juego valen para todas las piezas, sean blancas o negras.
- No es lícito dar a su propio rey jaque ni capturar sus propias piezas del juego.
- Cuando un jugador toca una pieza suya en su turno, está obligado a moverla, y si esa pieza no puede efectuar un movimiento lícito, la irregularidad no tendrá consecuencias.
- El jugador, que en su turno toca una pieza contraria o adversaria, está obligado a capturarla, pero si no puede, la irregularidad no tendrá consecuencias.
- Si queremos colocar las piezas bien en el tablero, el adversario debe saberlo diciendo la palabra compongo.
- No es obligatorio decir jaque cuando se amenaza al rey contrario. No obstante, esta regla la adaptaremos al entorno escolar dando por obligatorio decir o declarar jaque cuando se dé la ocasión.

Con estas premisas básicas o reglas podemos mantener una partida de ajedrez en condiciones. No obstante debemos recordar otras reglas como la del enroque o comer al paso, ahogado, etc. que en su momento se mencionaron y que aparecen en sus correspondientes puntos.

6. Fundamentos teóricos de una partida de ajedrez

Sigamos los pasos de Adolivio Capece, un gran maestro y teórico del ajedrez, que, a modo de resumen, nos da una serie de recomendaciones para llevar una partida con garantías:

1. Ubique sus piezas de manera que el adversario deba invertir el máximo número de movimientos para conseguir atacarlas.
2. Coloque los alfiles en los escaques o casillas c4 y f4, con

piezas blancas, o en c5 y f5 si juega con las negras, ya que en estas posiciones tendrán mayor rango de acción.

3. Enclave sus caballos en las casillas c3 y f3, en blancas y en c6 y f6 cuando sean negras.
4. Realizar un enroque tan pronto como le sea posible, para dar seguridad al rey lo antes posible.
5. Comunique cuanto antes a sus torres entre sí.

Necesitaríamos escribir un libro entero sobre filosofía del ajedrez para hacer comprender al lector lo que necesitamos para realizar una partida con opciones de ganar en cualquier nivel, y ese no es el objeto de estudio de este libro. Tampoco creemos apropiado dejar este punto con la opinión del maestro Capece, por lo que el docente que tiene que transmitir a sus alumnos el ajedrez también puede enseñar una serie de puntos fáciles de aprender, con un notable cambio en el juego del que lo practica si tiene como referencia estos puntos a la hora de desarrollar sus partidas.

Las fases de la partida

Lo primero que tenemos que hacer comprender al alumno es que el ajedrez es un deporte que tiene sus fases, por lo que las facultades mentales deben estar al pie de cañón en cada parte haciéndole olvidar la ansiedad y la inquietud de ganar la partida desde el primer movimiento, ya que esa situación puede volverse contraproducente cuando nos encontremos con un oponente más experimentado.

Nos encontramos con estas fases del juego:

1. Inicial: es la apertura de las piezas que influirá en la siguiente fase.
2. Desarrollo: fase de colocación de las piezas.
    a. Colocación estratégica de las piezas
    b. Orientación ofensiva-defensiva y cambios de piezas continuos.
3. Desenlace de la partida: corresponde al final de la partida.

La importancia de la apertura

La apertura supone el reflejo de la partida que quieras realizar, aparte nos da una serie de ideas iniciales sobre el oponente y su nivel de juego. Dejamos una serie de aperturas de las que debemos de huir, ya que no nos produce ningún bien para nuestra siguiente fase del juego:

- Salidas de los peones de ambas torres.
- Salidas de los caballos en las columnas “a” y “h”.
- Salidas de los peones de los caballos dos pasos, es decir, en blancas ni en las casillas b4 y g4, y en negras en las casillas b5 y g5.
- Salidas de los peones de los alfiles por el flanco del rey, o lo mismo, los peones de la columna “f” (para expertos se puede realizar).

Sin embargo, todas las casillas que en cierta manera tengan relación con el centro son aceptadas porque es ahí donde se produce la guerra entre piezas. En cuanto a las piezas negras, su apertura, en cierta manera, depende de la iniciativa de las piezas blancas en su salida.

El dominio central

Ya hemos hecho, de manera escueta, un inciso acerca del centro en el ajedrez. Existe una regla informal que nos dice que si dominas el centro, dominas la partida. Aunque no quiere decir que el jugador vaya a ganar la partida, bien cierto es que el porcentaje de posibilidades para alzarte con ella es mayor.

Consideramos estas casillas como las principales zonas de más tensión existente en la fase de desarrollo de juego y colocación de piezas. Por ello la colocación de piezas que ejerzan influencia en esos escaques son importantes para el bien del jugador. Como podemos observar, lo mencionado aquí guarda estrecha relación con lo descrito por el maestro Capece, citado anteriormente.

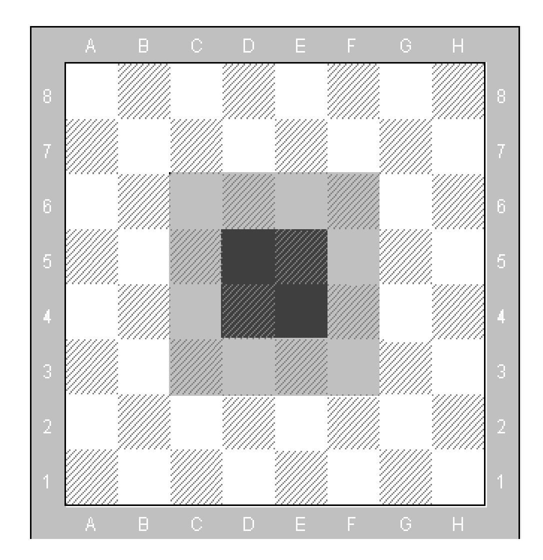


Diagrama 25

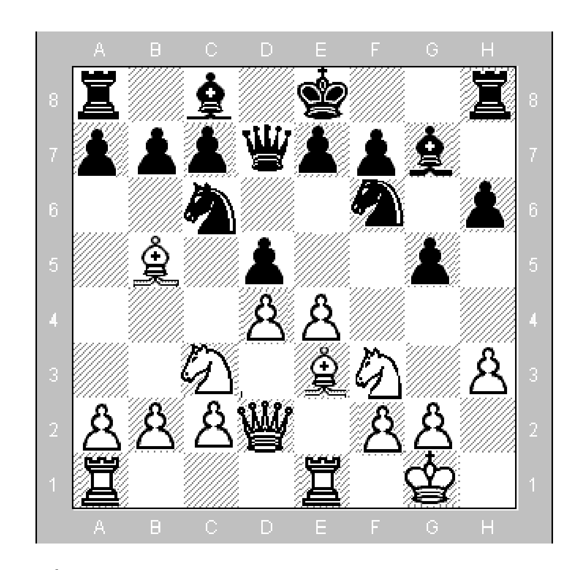


Diagrama 26



La armonía entre las piezas

Está claro, y es de lógica interna, que todas las piezas interrelacionadas en un tablero de ajedrez hacen que exista una armonía que tiene un doble efecto: fácil manejabilidad de las situaciones que se plantean y mayores posibilidades de dominar al oponente.

Este punto guarda estrecha relación con el anterior del dominio central.

Si observamos el diagrama 26 podemos observar cómo las piezas blancas mantienen una línea de juego más armónica que las negras y su correspondiente dominio de la situación de juego.

La importancia de las piezas y los movimientos

En toda partida de ajedrez siempre hay una jugada que está por encima de las demás y siempre hay algo que hacer; nada está hecho en el tablero hasta el final de la partida. Este es un principio que todo jugador, y que todo docente, debe transmitir en el tablero; es así como el alumno podrá comprender la complejidad y el carácter polivalente que tiene el ajedrez.

Una regla que todo jugador experimentado conoce es la que hace alusión a los movimientos perdidos, es decir, cuando un ajedrecista mueve una pieza sin conocer las posibilidades y, sobre todo, las consecuencias que puede

acarrear ese movimiento dejando que el azar entre como factor del juego; es un movimiento perdido y una oportunidad para el oponente para utilizar ese error y conducir sus piezas hasta la victoria final.

Dominar los finales

Es un punto que todo jugador de ajedrez de dominar porque es muy frecuente que se den esas situaciones en varias partidas; y corresponde a la teoría del ajedrez explicar este punto.

Tampoco es objetivo de este libro detallar todos los finales existentes y posibles que pueden ocasionarse, pero sí detallar los finales que pueden acontecer y hacer ver al alumno que investigando a través de diversos medios (libros, internet, etc) encontrarán información sobre estos finales de partida:

- Torres y rey contra rey.
- Torre y rey contra rey.
- Dama y rey contra rey.
- Peones y rey contra rey.
- Caballos y rey contra rey.
- Alfiles y rey contra rey
- Peón y rey contra rey.

La seguridad del rey

Todo lo leído anteriormente no serviría para nada si no tenemos la figura del rey en una continua protección y lo más lejos posible del peligro que las piezas contrarias nos pueden ocasionar.

Para ello es necesario alejar la figura del rey fuera de su posición natural al inicio de la partida y la cuestión es ¿Cómo? Por ello el enroque es un factor de gran importancia para la seguridad del rey por estas razones:

- Elimina la posibilidad de ataques por ambos flancos, de la dama y del rey.
- Da la posibilidad de sacar a la torre a una zona del juego favorable: el centro.
- Posibilita la inserción del rey bajo un manto de peones.

No obstante, un enroque puede a veces llevarnos a complicaciones en el juego, y puede provocar que las piezas de su defensa se vuelvan

contra su propio rey. Por lo que el ajedrecista tendrá en cuenta la situación de juego para estudiar los posibles problemas del rey en su zona de actuación.

Recomendamos en un enroque la colocación de las demás piezas para elaborar y ayudar al rey en situaciones que impliquen defensa ante una actuación o amenaza del oponente.

Si observamos el diagrama 27 podemos contemplar un ejemplo de un enroque seguro, como el de las piezas blancas, y otro enroque roto, como el de las piezas negras, que poco les queda por hacer en esta partida.

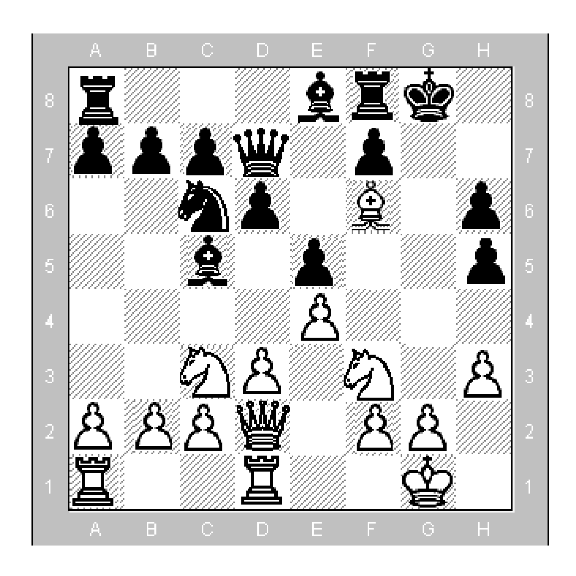


Diagrama 27

III. JUEGOS CON TABLERO DE AJEDREZ PARA PRIMARIA

La introducción de los juegos relacionados con los tableros de ajedrez en el contexto educativo suele quedar relegado a un segundo plano por diferentes motivos, bien por el desconocimiento docente hacia estos juegos, o bien por su no consideración como parte del campo deportivo y de la Educación Física. También se suele dejar estas actividades para días donde las condiciones meteorológicas no ayudan al desempeño de las tareas propias de las clases de Educación Física, ó en horas de ocio como en el caso de los recreos ó en las actividades de carácter extraescolar, fuera del horario lectivo.

Aquí vamos a presentar unos juegos de gran utilidad, aplicables para la etapa de Primaria y Secundaria, con el objetivo de aportar una serie de alternativas al docente sobre la posibilidad de ampliar el repertorio de juegos que se pueden realizar sobre un tablero de ajedrez.

1. Los Gatos y el ratón

Se utilizan cuatro piezas del mismo color, que simbolizan a “los gatos", y otra pieza de distinto color, que representa al “ratón”. Los cuatro gatos se sitúan en un extremo del tablero, ocupando todas las casillas negras de la primera fila. El “ratón” se sitúa en el otro extremo del tablero, en cualquiera de las casillas de la primera y es el primero en moverse.

En cualquier momento el “ratón” puede moverse a cualquiera de las casillas negras próximas a él siempre que no esté ocupada por un “gato”. Después cambia el turno para los gatos, que puede moverse sólo hacia delante. Gana el “ratón” si consigue llegar al lado contrario. Ganan el bando “los gatos” si consiguen atrapar al ratón.

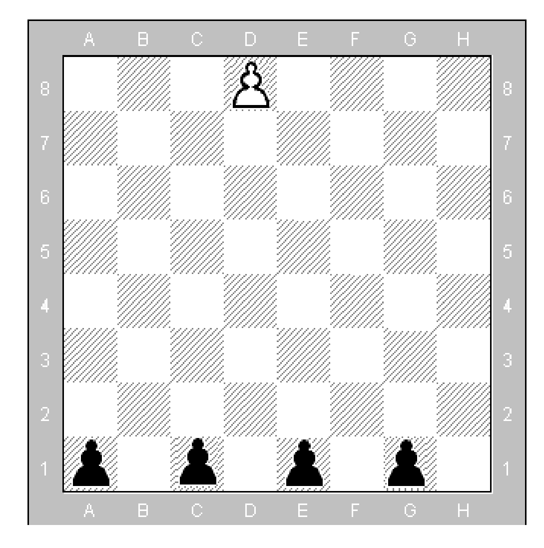


Diagrama 28

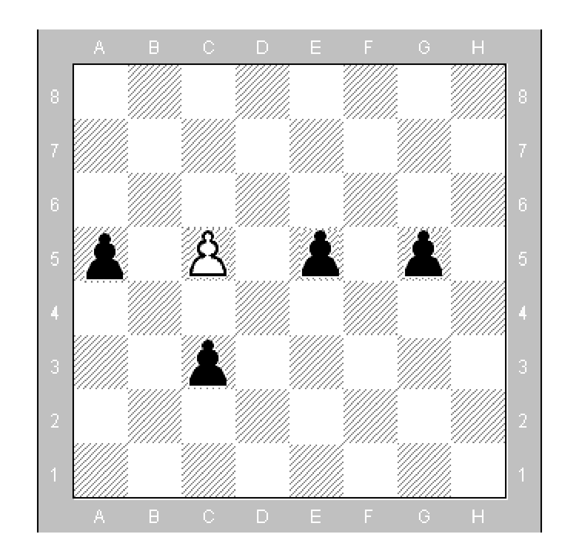


Diagrama 29

√ Orientaciones metodológicas:

Juego orientado para primer ciclo, lo cual conlleva un mínimo de dificultad a la hora de comprender y explicar el juego por la parte discente; no obstante, el docente debe mostrar una actitud de refuerzo en caso de no comprensión del alumno en cuestión.

El juego presenta un nivel medio-escaso de motivación por parte del alumnado, por lo que se aconseja que una vez conocido y practicado, se pase a otra actividad. El juego carece de problemas de dificultad de comprensión para el alumnado.

2. Las Damas

El objetivo del juego de las damas es capturar todas las piezas del enemigo, saltando por encima de ellas, para ir desde la casilla inmediatamente anterior, que es la que se ocupa de salida, hasta la casilla inmediatamente posterior a la pieza que se desea capturar, que debe estar libre, permitiendo capturar varias veces si la situación se da (diagrama 31). Existe coronación (diagrama 32) de las piezas que consigan llegar al final de la zona opuesta del tablero, permitiendo adquirir una pieza que puede desplazarse libremente por las casillas del juego. Todos los movimientos se realizan sobre los cuadros negros y las piezas no

pueden retroceder en sus pasos a no ser que sea una pieza coronada.

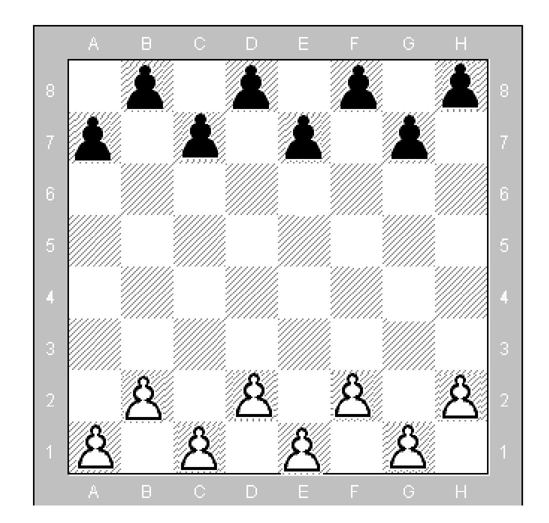


Diagrama 30

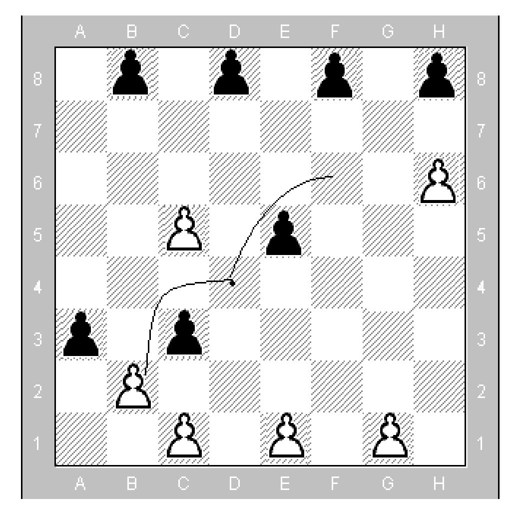


Diagrama 31

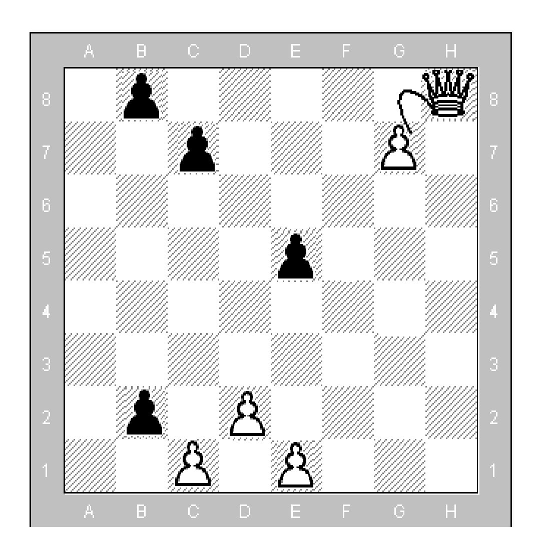


Diagrama 32

√ Orientaciones metodológicas:

Nos encontramos con un juego aplicable para un primer y segundo ciclo de Educación Primaria, donde la complejidad del juego es de un nivel medio, siendo para el primer ciclo más complejo su comprensión; no obstante, para ambos ciclos resulta un juego con una gran capacidad de motivación ya que el factor estratégico y la progresiva mejoría, de la cual el alumno toma consciencia paulatinamente, hace de él un juego muy propicio para estas edades.

En cuanto a los problemas que nos podemos encontrar a la hora de tratarlo en el ambiente educativo, suele estar el que el alumno/a interprete las reglas a su manera y según sus necesidades, por lo que tendremos que fijar el reglamento del juego de manera precisa, donde el alumno sea consciente de ello, para evitar los malentendidos que se pueden generar.

Podemos realizar una serie de variantes en las damas, como:

- Añadir una fila de peones más a cada bando, para aumentar el tiempo de juego.

- Que la pieza que se corona o “dama”, solo pueda desplazarse una casilla, tanto hacia delante como para atrás, olvidando su desplazamiento libre.
- Añadir la regla de “soplar por no comer”, es decir, introducir la regla de matar las piezas obligatoriamente siempre que exista la posibilidad; en caso de no hacerlo, es el oponente quien puede eliminar la pieza que tenía la posibilidad de capturar el bando contrario.
- Utilizar un reloj de ajedrez, para darle uso al tiempo como factor del juego.

3. Damas chinas

El objetivo consiste en colocar las nueve piezas en la zona contraria de idéntica forma que el inicio (véase los diagramas 33 y 35), en el número de pasos menos posible que el oponente pudiendo saltar por encima de ellas siempre que exista una casilla vacía posterior, pero sin captura de piezas, y tan lejos como saltos posible pueda dar, como podemos ver en el diagrama 34. Para ello, una vez colocadas las piezas como el objetivo marca, el oponente contará paso por paso todos los movimientos realizados hasta colocarlas en la zona del oponente (diagrama 35), de tal manera que a tantos movimientos realizados para colocar las piezas, se transformarán en puntos por los que va a perder, realizándose ahora con las piezas contrarias el mismo juego.

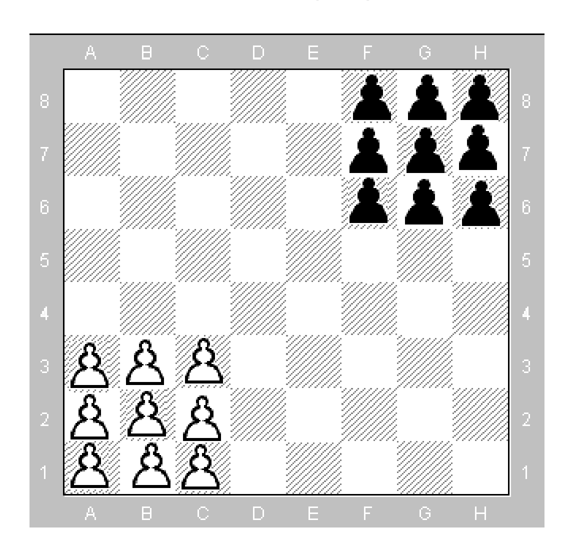


Diagrama 33

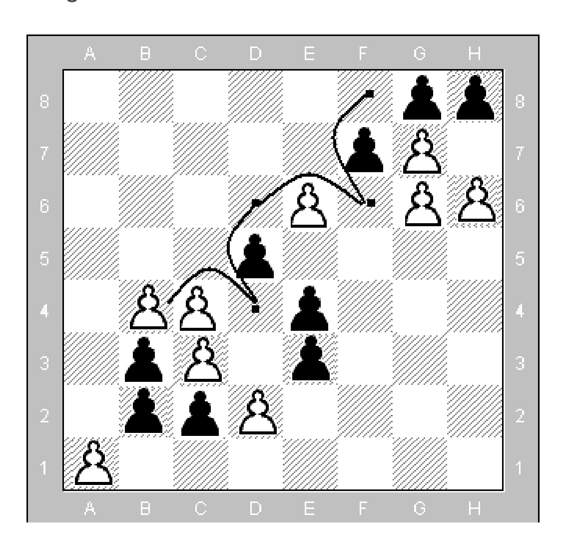


Diagrama 34

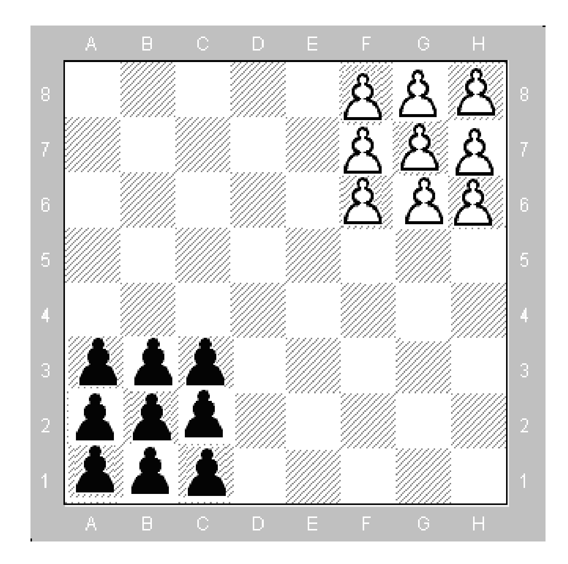


Diagrama 35

√ Orientaciones metodológicas:

Enfocado para el segundo y para tercer ciclo de Educación Primaria, aunque se puede aplicar al primer ciclo sin entrar en factores tácticos. Nos encontramos con una actividad de complejidad media - alta, ya que el factor estratégico como el cálculo, resolución de continuos problemas, etc, están presentes en todas las fases del juego.

Las damas chinas es una actividad motivadora para aquellos que tienen deseo de mejorar, siendo el tercer ciclo un momento muy propicio para su desarrollo; no obstante, para un segundo ciclo resulta una actividad diferente y también atractiva por la multiplicidad de alternativas que se presentan en los movimientos de la partida.

Debemos asentar la necesidad de dar una explicación muy precisa sobre el reglamento, así como un apoyo visual mediante una práctica y un refuerzo continuo verbal para favorecer la comprensión del juego.

4. Guerra de peones

Es un simple juego para descubrir las posibilidades y limitaciones de los peones en el ajedrez. Consiste en una línea de peones en posición inicial contra otra línea igual (diagrama 36). El objetivo es conseguir tener al final el mayor número de peones en el tablero, contando con puntos aquellos peones que han conseguido llegar al final de tablero. Gana quien más puntos consigue, y en el caso de estar igualado en puntuaciones, ganará aquel que más piezas tenga en el tablero a falta de coronar o puntuar, ya que el bando perdedor se quedará sin piezas.

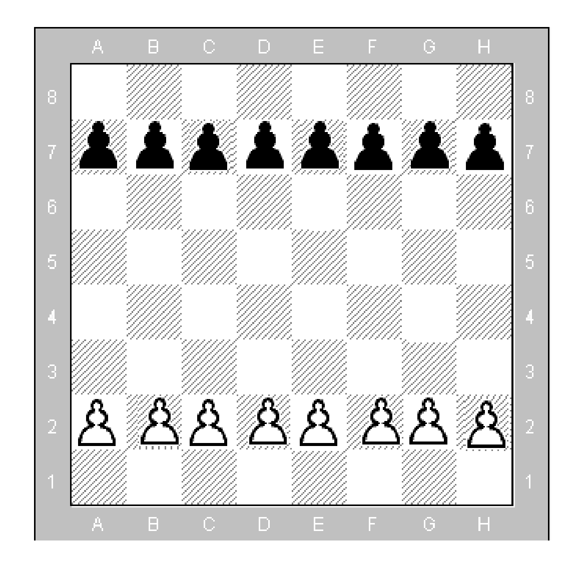


Diagrama 36

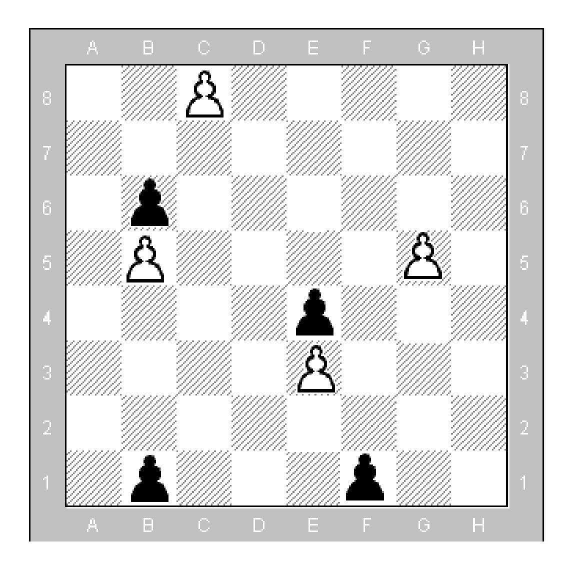


Diagrama 37

√ Orientaciones metodológicas:

Podríamos decir que es la base del aprendizaje de las piezas del ajedrez. Orientado para el primer ciclo, pero aplicable también para el segundo, es un juego de fácil aprendizaje, donde el docente es sólo un factor de apoyo oral hacia el alumno. Con este juego se pretende que el alumno asimile el reglamento de movimiento de los peones, tanto de su posición inicial, las salidas, la captura y, en función de su capacidad de aprendizaje, una manera de enseñar la regla de “comer al paso”.

La motivación es media, y varía dependiendo de la edad del alumno en cuestión. Recomendamos pasar a la siguiente actividad propuesta si el alumno muestra síntomas de desafección hacia ésta.

5. Los Soldados del rey

Es un juego recomendado para la iniciación al ajedrez y consiste en jugar la fila de ocho peones y rey, contra los ocho peones y rey del oponente. La disposición inicial es idéntica a la del ajedrez, al igual que el movimiento de las piezas y reglas (coronación, jaque, comer al paso, mate, etc.).

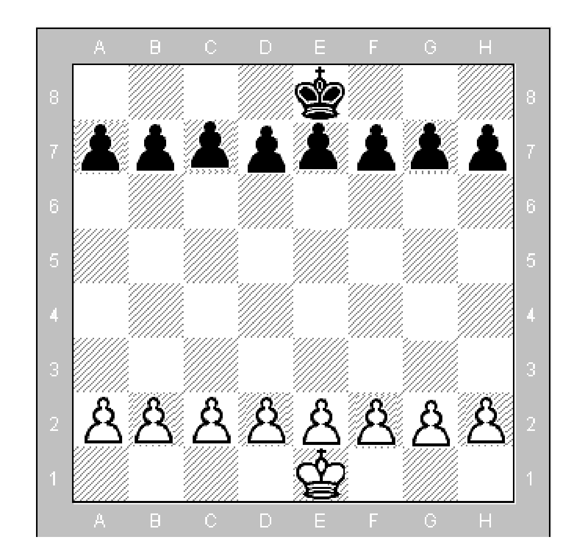


Diagrama 38

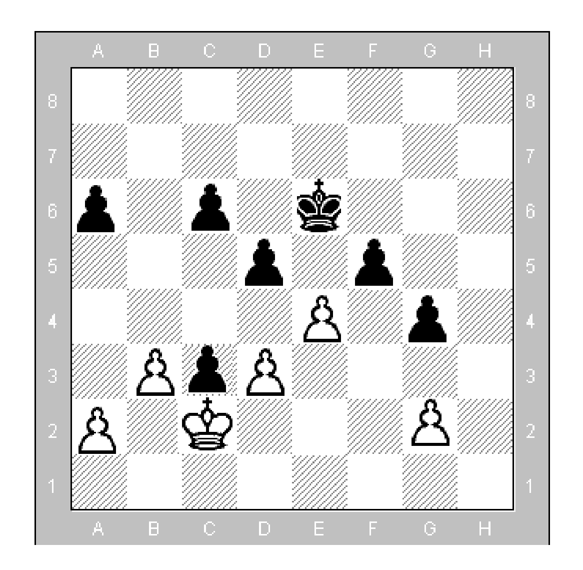


Diagrama 39

√ Orientaciones metodológicas:

Los “soldados del rey” está concebido para primer y segundo ciclo de Educación Primaria, siendo un juego de complejidad media, ya que son los cimientos del ajedrez propiamente dicho. Supone una actividad atractiva y progresiva para el aprendizaje del ajedrez ya que es una manera de introducir el reglamento, características y todo lo necesario para asimilar el ajedrez.

La problemática en el aprendizaje es media; no obstante es recomendable un refuerzo oral, así como gráfico, para que el discente adquiera los aprendizajes, y la práctica de éste para una mejor asimilación.

Nos encontramos con un juego de progresiva motivación positiva ya que, al ser los cimientos del ajedrez, nos permite introducir las piezas poco a poco y eso nos lleva al aprendizaje del ajedrez propiamente dicho de una forma creativa y constructiva y de tal manera que el alumno/a, mediante este juego, sin ser consciente, aprende a jugar al ajedrez y adquirir hábitos de juego básicos como la importancia del centro, del valor de las piezas, etc.

6. Ajedrez por parejas

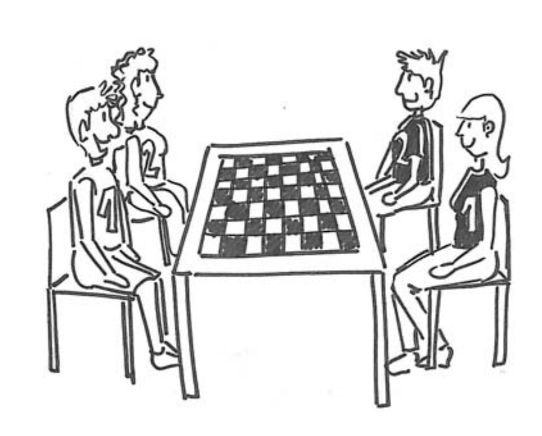
Supone un dos contra dos jugadores pero en un solo tablero de juego, por lo que tiene que existir una serie de reglas. Por

turnos, los participantes se enumeran en un equipo de dos miembros, jugador número uno y número dos, contra los oponentes enumerados de igual manera. Las reglas del "ajedrez por parejas" son las mismas que las del ajedrez, pero con la diferencia de que en este juego hay que respetar los turnos de los jugadores y no chivar las posibles jugadas que puede hacer el jugador por parte del compañero de equipo, sancionado con la pérdida de la partida si se produce. Por lo tanto, las señas, signos y palabras quedan prohibidas.

√ Orientaciones metodológicas:

Centrado básicamente para el segundo ciclo con un nivel de motivación medio-bajo, hay que tener en cuenta que nos encontramos con un juego para dedicarle un mínimo de tiempo, y como recurso bastante bueno ante la falta de material.

Destacamos también su facilidad a la hora de transmitir el reglamento del juego, no obstante, los alumnos deben de saber jugar al ajedrez de antemano para poder desarrollarlo. Por ello, apenas existe dificultad en su enseñanza, siendo los propios alumnos los encargados de transmitirse y resolver sus dificultades de manera autónoma, estando el docente en última línea para resolver dichas dudas.



► Análisis del gráfico:

El dibujo de este juego nos muestra bien el funcionamiento de lo que anteriormente estábamos explicando. El jugador número uno realiza un movimiento de las piezas, el cual es correspondido por la jugadora uno con camiseta negra. Acto seguido, la jugadora dos con camiseta blanca realiza el movimiento pasando el turno al jugador número dos negro, y así durante el resto de la partida siguiendo ese orden de turnos.

7. Ajedrez por equipos

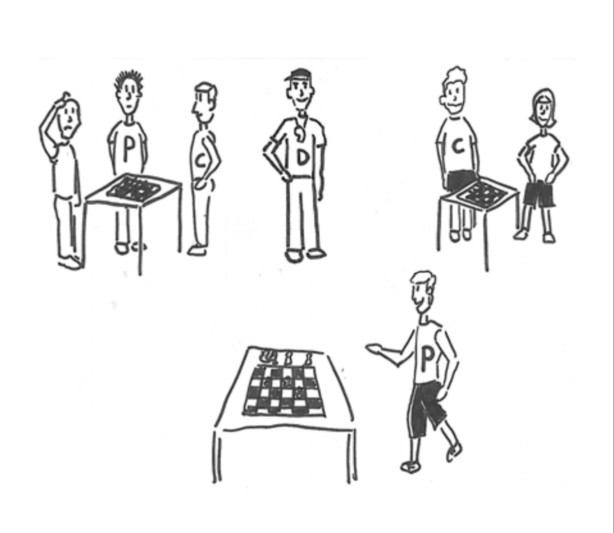
Es un juego de consenso entre un número determinado de jugadores que forman un equipo, contra otro equipo de idéntico número de participantes. Para ello, disponemos de una zona central donde se realizará el juego, así como dos tableros, uno para cada equipo, donde harán sus pertinentes análisis del juego, lugar donde, mediante consenso, deciden el movimiento a realizar en el tablero central.

√ Orientaciones metodológicas:

Nos encontramos con un juego de considerable complejidad por la alta capacidad comunicativa que se necesita para realizarla y llegar a un consenso. No obstante, es recomendable para realizarla tanto en el segundo como en el tercer ciclo de Educación Primaria. La motivación en este juego depende de los factores de participación, sociabilidad y civismo de los diferentes grupos, parámetro que tendremos que tener en cuenta para conseguir el éxito.

Nos encontramos con una problemática compleja de resolver, todo ello relacionado con la capacidad de comunicación, puntos que el docente debe de tener en cuenta, como:

- Los grupos deben de ser de 3 a 5 jugadores como mucho.
- El factor tiempo usarlo como medida para evitar periodos de inactividad.
- El docente debe ser una figura importante para resolución de conflictos.
- Establecer roles (capitán, portavoz...) dentro de los grupos.
- Evitar trasponer los errores que se producen a planos personales.
- Etc.



► Análisis del gráfico:

Como bien muestra el dibujo, existe un cierto orden en la realización del juego como la disposición de los tableros, los roles de los jugadores, el papel del profesor o docente y las funciones de cada jugador. El docente, representado con la letra D, está colocado en un lugar entre los dos equipos, siendo el controlador e intermediario del juego. Luego, los jugadores mantienen su rol con sus funciones; el capitán (letra C) es el que coordina, escucha a los compañeros/as y toma la última decisión en la jugada a realizar, no considerándolo, por ello, como un dictador del grupo. El portavoz, representado con la letra P en la camiseta, es el encargado de acercarse a la mesa central para ejecutar el movimiento en el cual puede estar o no presente el portavoz del equipo contrario para observar la jugada realizada y llevarla a su tablero central.

Cuando se ejecuta un movimiento se le recomienda al docente observar la legalidad del mismo y transmitir a los equipos el nuevo cambio que deben realizar en los tableros de análisis que tienen para hacer sus pruebas.

8. Ajedrez al revés

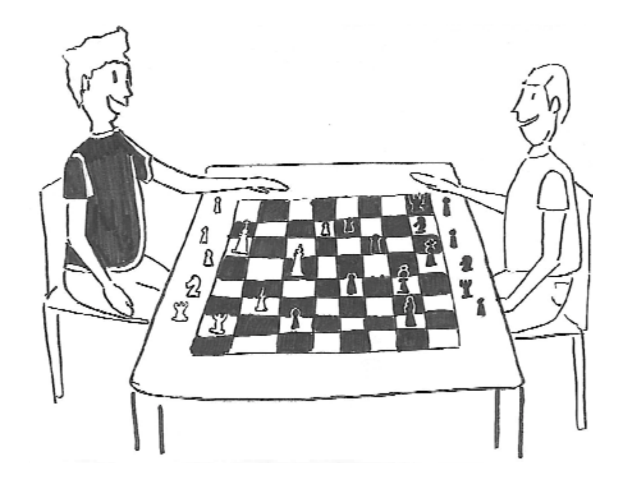
Podría ser considerado como una variante del ajedrez, pero tiene un trasfondo digno de analizar. Consiste en realizar una partida de ajedrez entre dos oponentes con la diferencia de que el jugador mueve las piezas que correspondería mover el oponente, por ubicación de las piezas y del jugador sentado en la mesa, y viceversa por parte del otro jugador en el transcurso del juego.

√ Orientaciones metodológicas:

Nos encontramos con un juego de complejidad media–baja, donde el mayor problema que puede aparecer es el de mantener la dinámica inversa de juego que tiene como característica el ajedrez al revés.

Es una práctica muy valiosa y motivadora que nos proporciona una mejora de factores como el espacio en el tablero, así como una perspectiva diferente sobre la

estrategia de ataque y defensa, por no hablar de su gran influencia en la diversión del alumnado con este juego a nivel social.



► Análisis del gráfico:

Como bien podemos observar, el jugador con camiseta negra dirige las piezas negras que están debajo del jugador opuesto, y éste, jugador con camiseta blanca, se encarga de mover las piezas de color blanco que están en el lado opuesto del tablero.

9. Pasapiezas

Juego formado por dos equipos de dos miembros y con dos tableros de ajedrez, donde juegan individualmente y se intercambian las piezas. Para ello, uno del equipo debe jugar con las piezas blancas y el compañero, con las negras; y la manera de pasar las piezas al compañero es capturando piezas al contrario, que se depositarán en el cementerio, zona donde las piezas no entran en juego, de manera que éste puede ir metiendo las piezas de una en una como movimiento que hace y realizándolo de manera rápida para evitar la especulación en cuanto a movimientos. Las reglas de este juego, aparte de las mencionadas, son estas:

- No se puede colocar peón en la primera, en la séptima y octava fila del tablero.
- No se puede colocar pieza en el tablero haciendo directamente jaque al rey.
- El peón que llega a la octava fila no se corona, se queda ahí.
- Gana la partida quien hace jaque mate primero, ganando el equipo y no sólo uno de los componentes.
- Es obligatorio informar de jaque al jugador adversario.

√ Orientaciones metodológicas:

Orientado para el segundo y tercer ciclo, resulta ser un juego con

mayor motivación para el alumnado. La complejidad radica en el buen uso de las normas del juego, por lo que el refuerzo verbal y visual debe estar más que presentes en el desarrollo del *pasapiezas*.

Los problemas que nos podemos encontrar en el juego básicamente se reducen al reglamento, así como al tiempo para pensar ya que puede ser utilizado para la especulación de piezas, por lo que estaremos al tanto de ello como jueces que seremos.



- ► Análisis del gráfico:

Como bien nos muestra el dibujo, son dos tableros y cuatro jugadores formando dos equipos opuestos. El color de las camisetas representan al color de piezas que están defendiendo en su respectivo tablero y, como refleja el gráfico, el compañero de piezas negras captura una pieza de color blanco que es traspasada a su compañera, la cual deposita en el cementerio, que es la zona donde las piezas están fuera del tablero, a disposición del jugador para poder utilizarla en alguna posterior ocasión.

También debemos destacar que el orden del juego en relación a los turnos de movimiento es independiente en cada tablero.

10. Pasa-pasapiezas

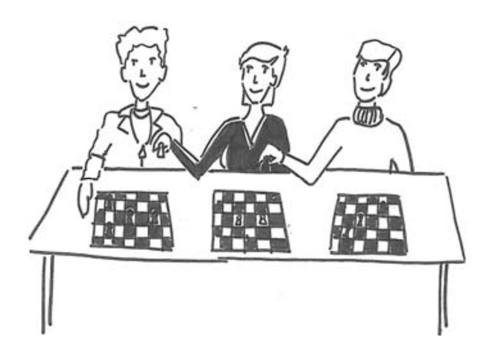
Si bien merece mencionar que es una modificación o variante del anterior juego, también merece un apartado en este compendio. Nos encontramos con un juego que requiere un mínimo de tres jugadores por equipo (a partir de cuatro sería lo ideal), con un reglamento similar al pasapiezas pero con la diferencia de que los jugadores centrales tienen la decisión de pasar la pieza a uno de los compañeros que tiene a sus lados.

√ Orientaciones metodológicas:

Nos encontramos con un juego propio para un tercer ciclo, teniendo en cuenta que los factores complejos están centrados en la comprensión del reglamento, por lo que el docente deberá cobrar protagonismo y actuando con rol de juez, a la par de apoyo en el conocimiento del juego.

Es un juego con una alta capacidad de motivación para el alumnado ya que los factores competitivos junto a cooperativos hacen de ello una herramienta excelente para su uso y puesta en práctica en la educación.





► Análisis de los gráficos:

El primer gráfico representa una imagen muy similar a la del anterior juego, donde los jugadores con camiseta negra defienden el mismo color en las piezas, haciendo lo propio con las piezas blancas el resto de los jugadores. También podemos observar el color de las piezas en la zona del cementerio, presentes para que el jugador pueda colocarlas en su tablero de juego.

En lo que se refiere al segundo gráfico, nos encontramos una posibilidad que se puede dar en este juego y que trata de de pasar la pieza capturada en el tablero al compañero jugador. El equipo está formado por tres jugadores, siendo los ubicados en los extremos, que representan piezas blancas, los que tendrían que pasar sus piezas negras capturadas al único jugador que las representa, que es el central. Sin embargo, el jugador central que captura toda pieza blanca en su partida tiene la opción de donarla, bien al jugador de su derecha, bien al jugador de su izquierda.

En el hipotético caso de que los equipos estuvieran formados por más de tres jugadores, la posibilidad de pasar o donar piezas a sus compañeros sería más amplia.

11. El Huracán

Este juego está formado por dos equipos (equipo A y B) compuestos por entre cuatro y seis jugadores por bando, y nos encontramos con una organización de tableros dispuestos en círculo, siendo el grupo A, con piezas blancas siempre, los ubicados dentro, y los otros, fuera del círculo y con la existencia de un moderador, en este caso el docente, que tiene un factor relevante en el desarrollo y la organización de las partidas.

Las parejas oponentes se ubican frente a frente y a la señal del moderador comienza el juego (blancas mueven, deja pasar un tiempo de 30 segundos y mueven negras, luego el moderador dice “cambio”); después se realiza el cambio de zonas. Tras el cambio, los jugadores de ambos equipos se ubicarán un paso a la derecha, continuando el juego de los compañeros en el nuevo tablero y contra un oponente diferente al anterior movimiento. Ganará el equipo que realice jaque mate primero en cualquier tablero.

√ Orientaciones metodológicas:

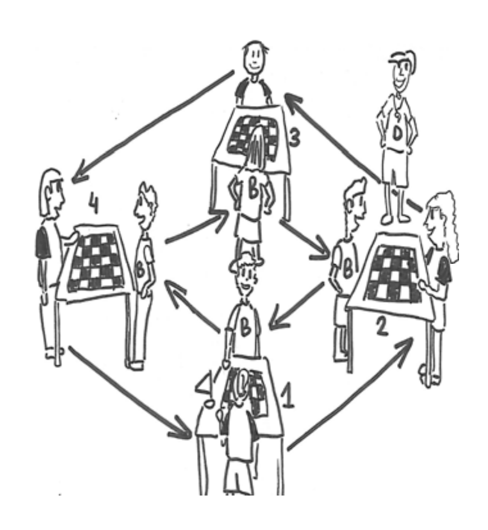
Es un juego de complejidad media–alta orientado para el tercer ciclo de la Educación Primaria y con la premisa básica de conocer el ajedrez y su reglamento de manera profunda. La motivación en este juego es alta, aunque en cierta manera dependa también del nivel de juego de los equipos, por lo que recomendamos hacer grupos de igual nivel.

En cuanto a los problemas que nos pueden surgir, es el docente o moderador el que realmente juega un papel importante como organizador y como agente para resolver los conflictos y situaciones que se presentan en el juego.

Es obligado indicar que puede darse la situación en que se produzca una amenaza al rey contrario, o jaque, y se lleve a cabo un cambio de posiciones, por lo que

el nuevo jugador debe ser consciente de ello. Al efecto, existirán señales como banderines o algunos objetos que nos sirven para que el alumno pueda apreciar esa situación.

El moderador debe de tener en cuenta, y ser flexible, que conforme avanza el juego es compleja la asimilación continua de nuevas citaciones, por lo que debe manejar con agilidad las situaciones que se presenta y el tiempo como uso de ello.



► Análisis del gráfico:

El dibujo nos muestra claramente dos grupos bien diferenciados, el de dentro representan las piezas blancas, cuya letra B refleja en las camisetas, y el de fuera, con piezas de color negras. El docente, que es un moderador del juego, del tiempo y de las rotaciones de los jugadores, se debe ubicar en un plano aislado, pero sin perder su protagonismo.

Como se puede observar, en la mesa 1 existe un banderín, que es utilizado como señuelo para que la nueva pareja que entre al tablero sepa que existe una situación de amenaza de rey o jaque, y que tendrá que resolver el jugador que le toque en ese momento.

Debemos mencionar que toda pieza capturada se deja en la mesa de juego de esa partida que se realiza.

Por último, podemos observar cómo serían los movimientos de los jugadores cada vez que el docente, representado con la letra D en la camiseta, tras controlar el tiempo de juego, da la orden de cambio siguiendo la línea de flecha que aparece marcada.

12. El Tornado

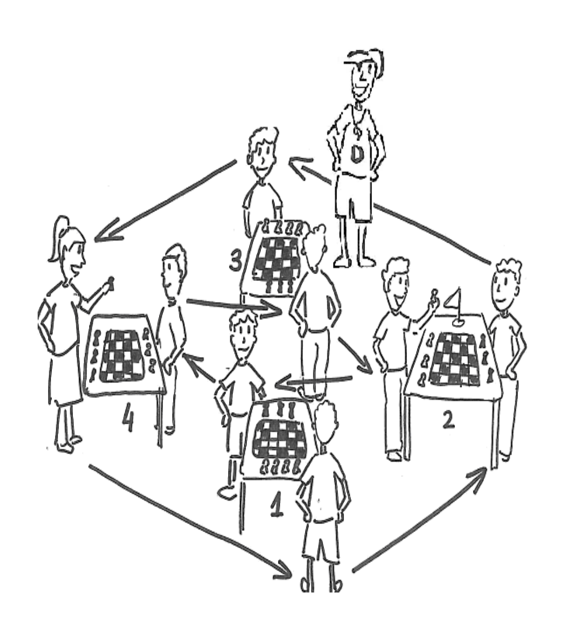
Supone una evolución del juego mencionado anteriormente más una combinación con el “pasapiezas”. La

dinámica del “tornado” es similar a la del “huracán” en cuanto a organización del material, ubicación de los equipos y directrices del moderador, pero la variante reside en que los equipos deben ser formados por número pares de individuos (6, 8..) por cuestión de material, de manera que en un tablero sea blancas, otro negras, blancas y así sucesivamente. Las reglas del juego son idénticas a las del “huracán”; la diferencia está en la captura de una pieza por un jugador que la coge y se la lleva al siguiente tablero que juega, donde tendrá la opción de mover una pieza o introducir la pieza capturada en el anterior tablero. En caso de no haber introducido la pieza, ésta se quedará en la mesa o cementerio, fuera de tablero, para que otro compañero de equipo puedas usarla.

√ Orientaciones metodológicas:

Orientado para tercer ciclo de Educación Primaria, y con nivel de complejidad medio – alto, es necesario un conocimiento muy profundo de los juegos mencionados, así como el ajedrez. La motivación en este juego depende de los factores descritos antes, así como una buena organización entre los alumnos y docente.

Los problemas que nos podemos encontrar suelen estar relacionados con la organización y el ya mencionado problema de jaque o amenaza del rey que se produce. Aunque de fácil solución, como el mencionado banderín, que alerta a los nuevos jugadores, sería ideal que se recomendara que los mismos alumnos adviertan a los siguientes que vengan de la nueva situación.



► Análisis del gráfico:

Básicamente seguimos la misma línea que el juego anterior ya que

aspectos como las rotaciones o el papel del docente, representado con la letra D en la camiseta, siguen siendo iguales.

En el presente gráfico, un equipo está formado por los jugadores que se encuentran dentro de los tableros, mientras que el otro equipo está formado por los jugadores que están fuera.

Si nos fijamos en las mesas y en los tableros, destacamos varios puntos: uno de ellos son las piezas, almacenadas en las mesas pero con la diferencia de que un jugador puede transportar la pieza que ha capturado a la siguiente mesa, como podemos verlo en el jugador de la mesa número dos, que puede optar por dejarla en el cementerio (la zona de la mesa donde se depositan las piezas fuera del cuadro de juego) o introducirla, así como otra pieza, dentro del tablero de juego. Otro aspecto a destacar es que se sigue manteniendo el sistema de banderín para alertar de jaque al siguiente jugador que le toca. Para concluir, las piezas dejadas en el cementerio podrán ser utilizadas por cualquier jugador en posteriores movimientos.

IV. UNIDADES DIDÁCTICAS PARA EDUCACIÓN PRIMARIA

Las siguientes argumentaciones pretenden servir de base para la iniciación y práctica del ajedrez de forma progresiva y teniendo en cuenta factores como las edades evolutivas, características de los centros, alumnado y, sobre todo, un factor muy importante, que los aprendizajes sean lúdicos, constructivos y significativos.

Las diferentes unidades didácticas muestran una estructura similar, radicando la diferencia en que en el primer ciclo trabajamos juegos con tablero de ajedrez; el segundo ciclo, el aprendizaje del ajedrez; y en el tercer ciclo, una profundización sobre el mismo.

1. Aspectos relacionados con las unidades didácticas

A continuación vamos a presentar una serie de puntos que son comunes en las tres unidades didácticas que expondremos más adelante.

Planteamos este punto por adelantado con el objeto de no repetir varias veces ciertos contenidos que aparecerían continuamente. No obstante, en las diferentes unidades didácticas ahondaremos en ciertos puntos que son tratados aquí, pero con sus modificaciones pertinentes por las características propias del ciclo en el que son tratadas.

Este proyecto que desarrollamos se centra en introducir el ajedrez de una manera creativa, pero sin olvidarnos de lo más importante, contribuir a la educación integral del discente. Por ello, vamos a analizar estos aspectos comunes relacionados con las unidades didácticas.

Objetivos

Además de pretender conseguir los objetivos didácticos relacionados con la temática de este compendio, nos marcamos otros objetivos ligados al área de Educación Física:

- Desarrollar hábitos en el uso y cuidado del material.
- Comprender de diferentes maneras (textual, gestual, táctil, etc) informaciones propuestas en clase.
- Adquirir hábitos de tolerancia hacia los demás en las diferentes tareas.
- Respetar las normas y reglas de las actividades previamente fijadas.
- Fomentar actitudes de trabajo cooperativo y colaborativo.

Aparte, para los ciclos segundo y tercero añadiremos estos:

- Profundizar en el conocimiento de las diversas tecnologías
- Despertar hábitos de investigación en relación a diferentes temas propios del área.

Metodología

Orientaciones metodológicas

Si tomamos como referencia la Ley 2/2006 de 2 de Mayo Orgánica de Educación (LOE), ésta nos menciona una serie de principios que debemos tener en cuenta a la hora de elaborar nuestra acción docente: constructividad, significatividad, globalidad, atención a la diversidad, creatividad, evaluación continua, motivación y actividad, flexibilidad, etc. Todos estos puntos serán interpretados por el docente para llevar a cabo un proceso de enseñanza-aprendizaje con garantías.

Recursos

Es uno de los puntos más importantes que debemos de tener en cuenta, ya que es vital para el desarrollo de la unidad didáctica y para conseguir todos los objetivos que pretendemos. Para ello en esta unidad didáctica necesitaremos:

- Recursos materiales: tableros y juegos de piezas correspondientes de ajedrez y damas (13 unidades como mínimo), sillas y mesas del aula.
- Recursos tecnológicos: retroproyector y PC.
- Recursos espaciales: aula de clase.

Hemos de matizar que ante la posible falta de material, la solución puede estar en la ayuda de instituciones municipales (concejalías, centros deportivos, etc), así como la de otros centros escolares cercanos de la propia localidad, ya que los tableros de ajedrez y sus piezas correspondientes, no son un material imprescindible para desarrollar las tareas propias del área de Educación Física.

Estrategia de la práctica

Respetaremos un principio fundamental en la enseñanza como es la progresividad creciente en las tareas y juegos, así como imbuir a los alumnos de un aprendizaje íntegro a través de la práctica y alternativas que se plantean.

Para las tres unidades didácticas, la citada progresividad se reflejará de manera común desde lo más elemental, el tablero y las piezas, hasta alcanzar las formas más e del ajedrez. La diferencia radicará en:

- Primer ciclo: no se tratará de manera específica este deporte. Nos decantaremos por la práctica de juegos aplicable al tablero de ajedrez avanzando hacia el aprendizaje de éste.
- Segundo ciclo: se aprenderá a jugar al ajedrez y evolucionará hacia su dominio absoluto y autónomo.
- Tercer ciclo: dominarán el deporte y profundizarán en factores estratégicos fomentando hábitos de investigación.

Lo que tendremos en cuenta para la etapa de Educación Primaria es el uso del feedback, o retroalimentación, como punto de partida para comenzar las sesiones y generar la motivación necesaria que necesitamos para seguir avanzando en la materia.

La medida que adoptaremos al finalizar las unidades didácticas, aunque sea diferente en los diferentes ciclos, será la evaluación de los aprendizajes obtenidos.

Estilos de enseñanza

Los diferentes estilos de enseñanza aplicables en esta unidad, teniendo a Delgado Noguera (1991) como referencia didáctica, los podemos resumir:

- Resolución de problemas: utilizando diversas vías, resolverá diferentes problemas que se le propondrán en la práctica, tanto por el profesor como en los diversos momentos de la práctica.
- Descubrimiento guiado: el alumno participa intelectualmente en las soluciones a los problemas planteados, buscando, comparando y descubriendo por sí mismo, aunque guiado por el profesor, que va orientando mediante preguntas o indicios que le lleven hacia el resultado esperado.
- Enseñanza recíproca: tras la formación de las parejas, entre ellos se corregirán todo tipo de dudas y errores bajo guía del docente. Será el profesor quién forme las parejas, seleccione y comunique la tarea, observe y corrija a los observadores o a los ejecutantes a través de éstos primeros.
- Mando directo: se traduce a las informaciones y actividades que el docente propondrá y el alumno realizará en su vertiente más estricta, tales como aplicación del reglamento, movimiento de piezas, etc.
- Asignación de tareas: dejando al alumno en las diversas prácticas de los juegos y actividades la oportunidad para tomar las diferentes decisiones que plantea el propio deporte.

Agrupamientos

La formación de los grupos está supeditada a una serie de factores con los que queremos ser lo más realistas posible; por ello, los agrupamientos los haremos en función de:

- Cantidad de material: relación de tableros y juego de piezas y alumnado en la clase (lo ideal sería a pareja por tablero y juego de piezas).
- Duración de los grupos: podrían modificarse en función de la mejoría o no de los aprendizajes adquiridos durante las sesiones.
- Niveles de enseñanza: ya que habrá grupos con mayor nivel que otros, o que su aprendizaje sea más rápido, modificaremos los grupos para mejorar la motivación en el alumnado y no provocar que exista demasiada diferencia de niveles.

Lo ideal para esta unidad didáctica sería el agrupamiento de tipo masivo para aquellas fases del aprendizaje donde la atención está centrada en la figura del docente; sobre todo, en explicaciones cuando da una información. Luego, para la práctica, lo más normal son los grupos formados por parejas, ya que comparten tablero y piezas del juego, así como pupitre para realizar las practicas pertinentes, recursos de los que son responsables directos. En conclusión, grupos fijos con posibilidad de modificación partiendo de lo anteriormente explicado.

La atención a la diversidad

Con los procesos de integración es normal que nos encontremos alumnos que requieran una atención especial a la hora de atender a sus necesidades de aprendizaje.

La LOE, en su artículo 71.2, contempla al alumno con necesidad específica de apoyo educativo, clasificando a este grupo en: necesidades educativas especiales, dificultades específicas de aprendizaje, altas capacidades intelectuales, incorporación tardía al sistema educativo español, condiciones

personales que supongan desventaja educativa y aquellos con una historia escolar que suponga desigualdad inicial.

Para los alumnos/as con necesidades educativas especiales, los miembros del equipo docente, asesorados por orientadores educativos, son los encargados de realizar las modificaciones o adecuaciones al currículo, así como las adaptaciones curriculares, si se cree oportuno, para el aprendizaje del ajedrez.

En cuanto a alumnos/as con dificultades de aprendizaje, en el aula ordinaria trataremos de priorizar el refuerzo individual. Cuando nos encontremos con alumnos/as con altas capacidades intelectuales incidiremos en los contenidos, las actividades de ampliación y libre elección, la adecuación de los recursos y los materiales, los modelos organizativos flexibles, los programas y medidas de apoyo específicos y las adaptaciones en los procedimientos de evaluación (material que podemos extraer en el siguiente capítulo).

Con el alumnado con integración tardía en el sistema educativo priorizaremos el apoyo individual en el aula ordinaria, pero tendremos en cuenta las características del sujeto y sus condiciones de aprendizaje.

Para los dos últimos casos podríamos decir que su situación corresponde a una desigualdad social, por lo cual, según el caso que se nos pueden plantear, realizaremos una acción educativa u otra en función de sus necesidades. No obstante, el equipo de orientadores será clave para establecer la estrategia educativa a utilizar.

Las tecnologías de la comunicación y la información

Como bien puede observarse a lo largo de las unidades didácticas, hemos hecho una serie de referencias en relación a recursos, de los que hemos destacado algunos digitales, como el retroproyector u ordenadores. No obstante, es materia de nuestra competencia mencionar una serie de cuestiones:

- Sesiones de refugio: conlleva la posibilidad de trasladar la sesión o modificarla cuando, por razones diversas, no se pueda realizar todo lo planificado en la unidad. Estas modificaciones pueden ser: realizar la sesión en el Aula Plumier con ordenadores; traslado del material a otra aula diferente; usando de Internet para jugar online, etc.
- Tareas de investigación: con el fin de mejorar las capacidades de indagación y despertar en el alumno actitudes científicas acerca del ajedrez, es obvio que el docente habrá de encargar tareas o actividades a realizar en su tiempo libre para su desarrollo por el alumno, más propio en el segundo y tercer ciclo de Primaria.
- Mejora docente: si bien es cierto que no existe mucha información digital y bibliográfica destinada a la didáctica del ajedrez enfocada al discente, por supuesto que existe un sinfín de bibliografía de ajedrez a la hora de llevar a cabo las unidades didácticas; por ejemplo, bibliografía relacionada con problemas sencillos de ajedrez, partidas que el alumnado es capaz transcribir y material que pueda servir de muestra al docente para que nos permita enfocar nuestro trabajo y orientarlo a la enseñanza, además de servirnos como base para nuestra mejora docente.

Relación de las unidades didácticas

Un aprendizaje, siempre que tenga una relación con una o varias materias, hace que sea mucho más rico, constructivo y significativo, y por lo tanto, mejor adquirido. Por ello, pretendemos relacionar estas unidades didácticas con:

- Áreas del currículo: lo primero a destacar es que nosotros enfocamos las unidades didácticas dentro del Área de Educación Física, y esta unidad didáctica guarda relación con:
    - Matemáticas: uso de operaciones de cálculo en los juegos y formaciones de grupos.

- Conocimiento del medio social y cultural: análisis histórico de los juegos y del ajedrez.
- Lenguaje: en la terminología propia del ajedrez y sus juegos, en la continua comunicación verbal y no verbal que se produce, etc.
- Lenguas extranjeras (inglés y francés): conocimiento de terminologías relacionadas con el ajedrez correspondiente estos otros idiomas.
- Educación para la ciudadanía: respeto hacia los juegos, relaciones entre sexos, derechos, igualdades, etc.

- Competencias básicas:
  - Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico: alternativas de ocupación de ocio.
  - Competencia social y ciudadana: fomento de las habilidades sociales, cumplimiento de normas, roles, atención a la diversidad...
  - Competencia cultural y artística: el ajedrez como cultura y deporte a lo largo de la historia.
  - Autonomía e iniciativa personal: continua toma de decisiones, autonomía en las acciones, superación de uno mismo, perseverancia, etc.
  - Competencia en aprender a aprender: partiendo de sus posibilidades y limitaciones, mejora progresiva de la persona acompañada del sentimiento de superación de sí mismo.
  - Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital en todas las tareas que implican hábitos de investigación aunque más propio en el segundo y tercer ciclo.
  - Competencia en comunicación lingüística: ofreciendo gran variedad de intercambios comunicativos, uso de las normas que los rigen y vocabulario específico que las unidades didácticas aportan.

- Competencia matemática: continuo uso de operaciones y cálculos que en los juegos se dan, así como el razonamiento lógico.

- Áreas de Educación en Valores: tal como contempla el artículo 121 de la LOE, *"el proyecto educativo del centro recogerá los valores, los objetivos y las prioridades de actuación. Asimismo, incorporará la concreción de los currículos establecidos por la Administración educativa, que corresponde fijar y aprobar al claustro, así como el tratamiento transversal en las áreas, materias o módulos de la Educación en Valores y otras enseñanzas".*

Actividades

Para el desarrollo de las actividades en este primer ciclo es necesario tener en cuenta todas las características que nos encontremos: recursos, espacios, entorno educativo, etc.

La clase se dividirá en tres partes a lo largo de las sesiones, siendo su esquema base el siguiente:

- Parte inicial: organización de recursos y aula, además de las exposiciones del docente.
- Parte principal: desarrollo de los contenidos.
- Parte final: recogida del material, conclusiones, cuestiones orales, etc.

A la hora de preparar las diferentes actividades en las sesiones debemos tener en cuenta que, tanto la parte inicial como la final de la sesión irán destinadas prácticamente a la distribución, recogida del material y acondicionamiento del aula. A estas secciones de la clase se les cederá 5 minutos al principio y 5 al final, quedando en 50 minutos aproximadamente el espacio de tiempo efectivo que vamos a necesitar para trabajar los contenidos didácticos.

A lo largo de las sesiones, el alumnado avanzará progresivamente desde un juego de conocimiento y percepción del tablero, hasta juegos donde los factores cognitivos y estratégicos crecen en complejidad.

Creemos conveniente exponer en el inicio de la unidad didáctica una serie de reglas relacionadas con el buen funcionamiento de la clase, consistentes en el cuidado del material e instalación que se está utilizando. Por ejemplo:

- Cada pareja es responsable de sus propias piezas y tablero en las diversas partes de la sesión.
- Cada caja, que alberga las piezas, llevará el nombre de la pareja escrito, siendo ellos responsables en su uso y cuidado.
- Se volverá a recomponer el aula, tal y como estaba, tras terminar la sesión.
- No hacer ruido en el traslado de sillas y mesas (arrastrar, golpear, etc).
- En la modificación del aula, se llevará cuidado con los materiales y con los compañeros, etc.

Para una efectividad en esta tarea de control de comportamiento, es conveniente que dichas reglas se encuentren en el aula a la vista del alumnado, de modo que solo sea necesario apuntar con el dedo a la pared para recordar una norma.

2. Unidad didáctica para primer ciclo

Justificación

La propuesta de esta unidad didáctica sobre juegos de tablero de ajedrez responde a la necesidad de crear alternativas que pueden ser útiles a los propios alumnos para realizar en su tiempo libre, siendo una serie de actividades constructivas a la par de significativas en su propio aprendizaje.

Queremos destacar la importancia de esta unidad en este primer ciclo para despertar hábitos de indagación, así como uso de la razón para resolver todos aquellos que se le pueden presentar en los juegos y que, a posteriori, le sirven para desenvolverse en la vida.

Objetivos

Para formular los objetivos educativos debemos tener en cuenta aspectos importantes como las características del centro, entorno, alumnos/as, etc, con el objeto de ser lo más realista posible.

Los objetivos que pretendemos conseguir hacen referencia a:

- Respetar al adversario en las diferentes prácticas realizadas.
- Conocer y practicar juegos de tablero.
- Iniciar en el aprendizaje del ajedrez.
- Desarrollar hábitos de juego como uso propio en actividades de ocio.
- Resolver de manera autónoma continuos problemas que se presentan en los juegos.
- Ejecutar los juegos correctamente respetando al oponente y el reglamento de los juegos.
- Tener conciencia del aprendizaje y su mejora en los juegos planteados.

Contenidos

Para la formulación de los contenidos es importante tener en cuenta una serie de criterios tales como los puntos de partida o conocimientos previos, el desarrollo evolutivo, la estructura y la distribución temporal de dichos contenidos. Nos marcamos como contenidos a desarrollar en la presente unidad didáctica los siguientes:

- Los juegos de tablero.
- Valoración, respeto y ejecución correcta de los juegos y su reglamento.
- Inicio de las habilidades estratégicas y tácticas en el juego.
- Realización correcta de los ejercicios planteados.
- Análisis de la situación en los diferentes momentos de los juegos.
- Valoración positiva y reflexión personal sobre los juegos de tablero.
- Respeto a los compañeros y oponentes en los juegos acontecidos.
- Resolución de problemas que observamos en los juegos.

Evaluación

Criterios de calificación

Es inevitable hacer una estimación a la hora de evaluar a los alumnos para que el proceso enseñanza – aprendizaje sea lo más certero posible. Por ello un 20% serán contenidos relacionados con la teoría y conceptos, 50% contenidos relacionados con la práctica y un 30% a contenidos relacionado con los valores, normas, actitudes, etc.

Técnicas e instrumentos de evaluación

La evaluación es necesaria para comprobar todo el trabajo realizado por los alumnos y por el profesor a lo largo de la unidad didáctica. Por ello, poseer una

serie de técnicas e instrumentos de evaluación es vital para una organización adecuada en nuestro trabajo.

De manera más detallada y más fácil de comprenderlo lo vamos a ver con el siguiente cuadro, en el que podemos revisar los diferentes parámetros que se nos van a presentar en esta unidad didáctica:

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE				
Aspectos	Técnicas	Instrumentos	Contenidos	Momento
Profesor	Cuaderno poco estructurado	- Reflexiones sobre la práctica. - Aspectos a destacar sobre la práctica.		Todo el proceso
Fichas / sesión Y Fichas / UUDD.	Observación	- Escala de observación - Lista de control - Registro anecdótico	- Teóricos - Prácticos - Valores	Todo el proceso
	Cuestionarios	- Abiertos - Cerrados	- Teóricos - Valores	En la evaluación inicial y final
	Controles Orales	Preguntas	- Teóricos - Prácticos	Durante el proceso

Criterios de evaluación

Guardando una estrecha relación con los objetivos, presentamos estos criterios:

- Realiza los juegos manifestando una actitud de respeto hacia los juegos y reglas establecidas.
- Mejora progresivamente en los juegos planteados.

- Mantiene una actitud de motivación y deseo de aprender y mejorar en los juegos.
- Resuelve problemas de complejidad sencilla en los juegos practicados.
- Respeta a los compañeros y resuelve conflictos de manera educada.

Desarrollo de las sesiones

GRUPO CLASE	1ª SES.	➢ Cuestiones previas: el tablero, colocación y las piezas. ➢ Reglamento de clase y formación de grupos (parejas). ➢ Juego de "Los gatos y ratón" ➢ Enseñanza del juego de "Las damas". ➢ Reflexión sobre la sesión.
	2ª SES.	➢ Feedback de la sesión anterior: "Los gatos y ratón" ➢ Juego de "Las damas": profundización. ➢ Enseñanza del juego de las "damas chinas" ➢ Reflexión sobre la sesión.
	3ª SES.	➢ Feedback de la sesión anterior: "Las damas". ➢ Práctica de "Las damas chinas". ➢ Enseñanza de "Los soldados del rey". ➢ Reflexión sobre la sesión.
	4ª SES.	➢ Feedback de la sesión anterior: "Las damas chinas". ➢ Práctica de "Los soldados del rey". ➢ Variante de "Los soldados del rey": incorporación de piezas del ajedrez con sus movimientos propios. ➢ Reflexión sobre la sesión.
	5ª SES.	➢ Juego libre, elección de cualquiera de los 4 juegos básicos relacionados con la unidad didáctica. ➢ Evaluación de la U.D: cuestionario oral acerca de los diferentes aspectos que acontecen en ella.

3. Unidad didáctica para segundo ciclo

Justificación

Tras pasar por el primer ciclo y sentar los cimientos del ajedrez con diferentes juegos de tablero, creemos necesario y contamos con una edad más que apropiada para el aprendizaje del ajedrez. Para ello pretendemos una enseñanza lo más lúdica posible para conseguir, a su vez, una motivación mayor por el deporte en cuestión.

Consideramos importante esta unidad didáctica ya que el alumno se tendrá que enfrentar en el futuro con continuos problemas que exigirán una resolución, a la par que también fomentamos el uso de la lógica y del pensamiento racional a través del ajedrez.

Objetivos

El área de Educación Física está centrada en conseguir aquellos objetivos que tienen un carácter más práctico o procedimental. No obstante, es objeto de esta unidad didáctica lograr superar fines relacionados con los conceptos y las actitudes. Pretendemos conseguir:

- Conocer y practicar el deporte del ajedrez de manera autónoma.
- Respetar y aplicar correctamente el reglamento del ajedrez.
- Conocer diversos juegos alternativos con tablero de ajedrez.
- Resolver continuos problemas planteados en las diferentes ocasiones producidas en el ajedrez.
- Conocer y valorar las diferentes características de las piezas.
- Colocar correctamente las piezas en las situaciones que se presenten en una partida de ajedrez.

- Conocer y aplicar las nociones básicas en el ajedrez (defensa, ataque, colocación...).
- Respetar al adversario en las diferentes prácticas realizadas.

Contenidos.

Para mantener la coherencia interna que debe existir en toda unidad didáctica entre objetivos y contenidos y el realismo que pretendemos conseguir, consideramos como contenidos a desarrollar en esta unidad didáctica:

- Las piezas: valor, características y posibilidades en el deporte.
- El ajedrez como deporte.
- Valoración, respeto y ejecución correcta del reglamento del ajedrez.
- Desarrollo de habilidades estratégicas y tácticas en el juego.
- Realización correcta de los ejercicios planteados.
- Ejecución correcta de una partida de ajedrez.
- Análisis de la situación en los diferentes momentos de una partida de ajedrez.
- Profundización y práctica de nociones más básicas o fundamentales del ajedrez (defensa, ataque, estrategia...).
- Valoración positiva y reflexión personal sobre el deporte del ajedrez.
- Respeto al oponente en el ajedrez.

Actividades

En el anterior apartado de aspectos comunes relacionados con las unidades didácticas se han descrito las actividades a realizar de manera general. Para este ciclo, además de lo expuesto, los alumnos realizarán un trabajo de investigación acorde a sus edades y capacidades, y que tratará estos puntos:

1. Breve historia del ajedrez.
2. El ajedrez en España: clubes y ajedrecistas.
3. Las piezas del tablero: valor, movimientos, simbología y representación gráfica.

Asimismo, los alumnos optarán a una tarea extra consistente en crear su propio juego de tablero usando las piezas de ajedrez, con la intención de atender las inquietudes de los alumnos con más altas capacidades o que terminen la anterior tarea pronto.

Evaluación

Criterios de calificación

Para poder calcular la evaluación de los alumnos en su desarrollo educacional seguiremos los siguientes cálculos de reparto del tiempo y de contenidos:

- 30% a contenidos relacionados con la teoría y conceptos (trabajo de investigación, examen y cuestiones orales).
- 40% a contenidos relacionados con la práctica realizada en clase.
- 30% a contenidos relacionado con los valores, normas, actitudes, etc.

Técnicas e instrumentos de evaluación

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE				
Aspectos	**Técnicas**	**Instrumentos**	**Contenidos**	**Momento**
Profesor	Cuaderno poco estructurado	- Reflexiones sobre la práctica. - Aspectos a destacar sobre la práctica.		Todo el proceso
Fichas / sesión Y Fichas / UUDD.	Observación	- Escala de observación - Lista de control - Registro anecdótico	- Teóricos - Prácticos - Valores	Todo el proceso
	Cuestionarios	- Abiertos - Cerrados	- Teóricos - Valores	En la evaluación inicial y final
	Controles Orales	Preguntas	- Teóricos - Prácticos	Durante el proceso
	Controles prácticos	Escritos y tareas	- Teóricos - Prácticos	Durante el proceso, en evaluación inicial y final

Criterios de evaluación

Guardando una estrecha relación con los objetivos presentamos estos criterios:

- Conoce y practica el ajedrez de manera autónoma.
- Sabe aplicar las reglas conforme avanza la partida de ajedrez.
- Muestra una actitud receptiva y positiva hacia el aprendizaje del ajedrez.

- Resuelve diferentes problemas que se le plantean en las prácticas realizadas.
- Aplica y pone en práctica las nociones fundamentales en sus diferentes partidas de ajedrez.
- Conoce las posibilidades, limitaciones, características y valor de cada pieza que conforma el tablero de ajedrez.
- Muestra una actitud de respeto hacia el adversario, así como al deporte practicado.

Desarrollo de las sesiones

A continuación y mediante este cuadro, vamos a ver todas las sesiones que vamos a realizar en la unidad didáctica:

GRUPO CLASE	1ª SES.	➢ Propuesta de trabajo de investigación. ➢ Evaluación inicial. ➢ Reglamento de clase y formación de grupos (parejas). ➢ Colocación del tablero. ➢ Aprendizaje y práctica de diversos relacionados con el tablero: damas y damas Chinas.
	2ª SES.	➢ Presentación del ajedrez: piezas (características, valor, posibilidades de movimiento…). ➢ Profundización en las piezas del “peón y rey”: aprendizaje y práctica. ➢ Aprendizaje de los “soldados del rey”: una batalla de peones y rey contra los peones y rey.
	3ª SES.	➢ Feedback de la sesión anterior, incidiendo en el reglamento. ➢ Introducción de la figura del “alfil” y la “torre”: movimientos, características, valor, etc. ➢ “Soldados del rey + alfiles + torres”: mismo juego, pero añadiendo dichas piezas mencionadas.

	4ª SES.	➢ Feedback de sesiones anteriores, así como corrección de dudas sobre el ajedrez. ➢ Introducción de la pieza de la "dama": movimientos, valor, características… ➢ " Soldados del rey + alfiles + torres + dama" ➢ En función de la evolución de la clase en función a su ritmo de aprendizaje, así como el pleno conocimiento de las reglas y su correcta aplicación en las prácticas, se puede o no introducir la figura del Caballo.
	5ª SES.	➢ Feedback de sesiones anteriores: corrección de dudas. ➢ Introducción del "caballo": movimientos, valor… ➢ "Soldados del rey + alfiles + torres + dama + caballos" o lo mismo, "ajedrez" propiamente dicho.
	6ª SES.	➢ Nociones fundamentales de ajedrez: ataque, dominio central, armonía entre piezas, colocación estratégica, defensa… ➢ Enseñanza de diferentes partidas rápidas: jaque pastor, jaque león, jaque del tonto. ➢ Aplicación en partidas de Ajedrez de las nociones fundamentales entre alumnos (Evaluación).
	7ª SES.	➢ Examen práctico: partidas de ajedrez entre compañeros, sin fallos. ➢ Recogida del trabajo de investigación. ➢ Evaluación: examen tipo test de 20 minutos.

4. Unidad didáctica para tercer ciclo

Justificación

Cuando hablamos de edades comprendidas entre diez y doce años nos encontramos con una serie de alumnado muy despierto en el ámbito motriz, cognitivo, afectivo y social; por ello, está unidad didáctica pretende mostrar una perspectiva más científica y profunda acerca del ajedrez.

La presente unidad ilustra la relación entre el ajedrez y la vida, es decir, en el ajedrez el alumno jugará y resolverá problemas que se le irán planteando, estableciendo un paralelismo metafórico con la vida misma. Por ello, trabajaremos esta dimensión al mismo tiempo que la lógica y el pensamiento racional con el ajedrez.

Objetivos

El área de Educación Física es caracterizada por su versatilidad. Con su presencia en el currículo se pretende desarrollar las capacidades cognoscitivas e intelectuales, las motrices, de equilibrio personal, de actuación e inserción en el medio, y de valores éticos y morales. En la formulación de objetivos buscaremos motivaciones pragmáticas, como las siguientes:

- Conocer y practicar el deporte del ajedrez de manera autónoma.
- Respetar y aplicar correctamente el reglamento del ajedrez.
- Resolver continuos problemas planteados en las diferentes ocasiones producidas en el ajedrez.
- Conocer y valorar las diferentes características de las piezas.
- Aplicar correctamente las piezas en las situaciones que se presenten en una partida de ajedrez.

- Conocer y aplicar las nociones básicas en una partida de ajedrez (defensa, ataque, colocación...).
- Respetar al adversario en las diferentes prácticas realizadas.
- Saber transcribir una partida de ajedrez del tablero a la hoja de registro y viceversa.
- Fomentar la actitud de investigación acerca de los deportes.

Contenidos

Los contenidos educativos de esta unidad didáctica se ajustan a las características psicoevolutivas de los alumnos. En la formulación de los contenidos, relacionados con los objetivos, vamos más allá del simple aprendizaje del ajedrez. Abordaremos la profundización de éste dándole, al alumnado, las herramientas necesarias para su investigación y mejora de manera autónoma.

- Las piezas: valor, características y posibilidades en el deporte.
- El ajedrez como deporte.
- Valoración, respeto y ejecución correcta del reglamento del ajedrez.
- Desarrollo de habilidades estratégicas y tácticas en el juego.
- Realización correcta de los ejercicios planteados.
- Ejecución correcta de una partida de ajedrez.
- Análisis de la situación en los diferentes momentos de una partida de ajedrez.
- Profundización y práctica de nociones fundamentales del ajedrez (defensa, ataque, estrategia...).

- Valoración positiva y reflexión personal por el deporte del ajedrez.
- Respeto al oponente en el ajedrez.
- El lenguaje algebraico: conocimiento y práctica.
- Transcripción del tablero a la hoja de registro y viceversa el lenguaje algebraico.
- Fomento de la investigación en el ajedrez.

Actividades

Anteriormente hemos expuesto los apartados comunes acerca de las actividades propias que han de desarrollar los discentes. Para este ciclo los alumnos realizaran un trabajo escrito sobre estos puntos: breve historia del ajedrez, investigación sobre el lenguaje algebraico de ajedrez y análisis de las piezas del tablero: características en relación al tablero.

Evaluación

Criterios de calificación

Realizaremos una estimación a la hora de evaluar a los alumnos para que el proceso enseñanza – aprendizaje sea lo más serio posible. Por ello le dedicaremos un 30% a contenidos relacionados con la teoría y conceptos (trabajo de investigación, examen y cuestiones orales), 40% a contenidos relacionados con la práctica realizada en clase, y un 30% a contenidos relacionado con los valores, normas, actitudes, etc.

Técnicas e instrumentos de evaluación

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE				
Aspectos	**Técnicas**	**Instrumentos**	**Contenidos**	**Momento**
Profesor	Cuaderno poco estructurado	- Reflexiones sobre la práctica. - Aspectos a destacar sobre la práctica.		Todo el proceso
Fichas / sesión Y Fichas / Unidades didácticas.	Observación	- Escala de observación - Lista de control - Registro anecdótico	- Teóricos - Prácticos - Valores	Todo el proceso
	Cuestionarios	- Abiertos - Cerrados	- Teóricos - Valores	En la evaluación inicial y final
	Controles Orales	Preguntas	- Teóricos - Prácticos	Durante el proceso
	Controles prácticos	Escritos y tareas	- Teóricos - Prácticos	Durante el proceso, en evaluación inicial y final

Criterios de evaluación

Para esta unidad pretendemos mantener una relación con los objetivos planteados:

- Es capaz de leer y escribir una partida de ajedrez con el lenguaje algebraico de éste.
- Sabe aplicar las reglas conforme avanza la partida.
- Juega al ajedrez con conocimiento sobre la acción.

- Muestra una actitud receptiva hacia el aprendizaje.
- Manifiesta habilidades para resolver problemas que le surgen en las partidas..
- Pone en práctica con conocimiento de causa las nociones básicas de este juego/deporte.
- Muestra una actitud de respeto hacia el adversario, así como al deporte practicado.
- Conoce las posibilidades, limitaciones, características y valor de cada pieza que conforma el tablero.
- Muestra una actitud de respeto hacia el adversario, así como al deporte practicado.
- Profundiza en el conocimiento del ajedrez y lo pone en uso durante el juego.

Desarrollo de las sesiones

GRUPO CLASE	1ª SES.	➢ Evaluación inicial: controles orales. ➢ Reglamento de clase y formación de grupos (parejas). ➢ Presentación del ajedrez: piezas (características, valor, posibilidades de movimientos…). ➢ Reglamento básico del ajedrez: jaque, jaque mate, ahogado, tablas, enroques (corto y largo), ➢ En función del tiempo, práctica de partidas. ➢ Trabajo para casa: historia del ajedrez, a modo básico, lenguaje algebraico (registro de partidas), piezas (valor, movimiento, puntuación, simbología, características de estas pieza y bibliografía.)
	2ª SES.	➢ Prácticas de partidas de ajedrez y resolución de dudas que vayan surgiendo en el transcurso de ellas entre alumnos. ➢ Modificación de grupos en función del nivel que presentan en clase. ➢ Introducción de nociones básicas del ajedrez: dominio central, enroques adecuados, colocación de piezas, defensa, aperturas correctas, etc. Todo ello sobre la práctica.

	3ª SES.	➢ Recogida de los trabajos prácticos pedidos en la sesión 1. ➢ Profundización sobre las nociones básicas. ➢ Explicación del lenguaje algebraico para escribir y leer partidas de ajedrez, mostrándose en la pizarra ese lenguaje para su uso como referencia. ➢ Práctica de partidas entre alumnos, escritas y aplicando los conocimientos explicados en esta unidad didáctica. Resolución de dudas que puedan surgir. ➢ Visualización por el docente de las partidas escritas por los alumnos/as para corregirlas, mientras juegan.
	4ª SES.	➢ Transcripción al tablero de una partida de ajedrez (10 o 12 movimientos), escrita en la pizarra o a través del retroproyector. ➢ En la pizarra se escribe el lenguaje para su uso como referencia. ➢ Partidas de ajedrez entre alumnos escribiendo sus movimientos. Se tendrá en cuenta la correcta escritura del alumno en su evaluación, además de aplicar todo lo aprendido en sesiones anteriores (nociones básicas, aperturas, etc.).
	5ª SES.	➢ Transcripción al tablero de una partida de Ajedrez (10 o 12 movimientos), escrita en la pizarra o en retroproyector. ➢ Enseñanza de diferentes rápidos: jaque pastor, jaque león, jaque del tonto. ➢ Recogida de partidas escritas por los alumnos/as en clase, realizadas por ellos mismos.
	6ª SES.	➢ Evaluación: examen tipo test de 20 minutos. ➢ Examen práctico: partidas de ajedrez entre compañeros, escritas sin fallos, aplicando las nociones fundamentales. ➢ Recogida de los trabajos pedidos al inicio de la unidad didáctica.

V. FICHERO DE ACTIVIDADES Y MATERIALES

Los siguientes puntos suponen una serie de actividades y tareas en las que el docente se puede apoyar para que el alumno complemente sus aprendizajes, ya que son una serie de imágenes gráficas y diagramas definidos que pueden suponer un refuerzo ideal y motivador en el proceso de enseñanza y aprendizaje del ajedrez.

1. Partidas breves a enseñar al alumnado

He aquí una serie de ejercicios que el alumno/a debe comprender para adquirir y conocer diversos mates y su manera de defenderlos, muy típico en niveles iniciales.

Las partidas más breves

El mate del "tonto".

1. e4, e5
2. Dh5, Re7??
3. Dxe5 ++

El mate del "loco".

1. g4, e5
2. f3??, Dh4++

Jaque pastor

Este es un tipo de mate que se suele enseñar a los discentes, ya que para niveles muy iniciales se da y con ello el alumno cobra mayor motivación en el aprendizaje del ajedrez.

1. e4, e5
2. Dh5, Cc6
3. Ac4, Cf6??
4. Dxf7++

1. e4, e5
2. Dh5, Cc6
3. Ac4, g6
4. Df3, d6??
5. Dxf7++

Si bien es cierto que el que realiza este mate se lleva la partida y consigue, a nivel intrínseco, un aliciente para seguir explorando en el ajedrez, al oponente esto puede

resultarle fatídico y frustrante, todo lo contrario a lo que queremos perseguir; por ello, veremos una manera detallada de parar este tipo de mate:

1. e4, e5
2. Dh5, en este mismo instante el objetivo de la dama es capturar la pieza de e5.
3. ... Cc6, la opción mejor de defender la pieza a la vez que mejora el dominio central.
4. Ac4, g6, con lo que paramos la primera fase de este mate aunque no obstante, las blancas tienen una segunda oportunidad.
5. Df3, Cf6, con ello el jaque pastor está parado, pese a que, seguimos con una reacción posible de blancas.
6. Db3, De7, el alfil blanco tiene la posibilidad de capturar la pieza de f7 y mover el rey, por lo que las negras colocando la dama ahí, consiguen parar el ataque de las blancas.

El mate del pastor es muy fácil de detener, simplemente con colocar en la tercera jugada la dama en el cuadro e7 es suficiente.

Partidas breves explicadas

〉 Gambito Damiano

1. e4, e5
2. Cf3, f6?
3. Cxf5, fxe5, es un sacrificio de una pieza grande para obtener a la larga una posición de juego favorable, descubriendo la fila f.
4. Dh5+, Re7; si las negras realizan g6, las blancas, después, con Dxe5+, abren una línea para capturar la torre, aunque existen mejores planes para ellas.
5. Dxe5+, Rf7
6. Ac4+, Rg6
7. Df5+, Rh6
8. d4+, g5, un jaque a la encubierta
9. h4, Ae7
10. hxg5+ Rg7, otro jaque a la encubierta y doble.

11. Df7++

〉 Gambito Budapest

1. d4, Cf6
2. Cd2 e5, cede ese peón para enfocar un ataque las piezas negras.
3. dxe5 Cg4,
4. h3?? Ce3 y las blancas abandonan por esta razón:
5. fxe3, Dh4+
6. g3, Dxg3++

〉 Mate de legal

1. e4, e5
2. Cf3, Cc6
3. Ac4, d6
4. Cc3, Ag4
5. Cxe5 el cebo está puesto, blancas proponen a negras que su pieza más preciada sea devorada, como veremos ahora:

5. ... Axd1??
6. Axe7+, Re7
7. Cd5++, efectivamente negras cayó en su trampa.

Este mate no se puede realizar si las piezas negras sacan la pieza de Cf6; no obstante, si en la jugada 5. Cxe5 negras responden con Cxe5, consiguen una ventaja de juego mayor y el cazador habrá sido cazado.

→ Anécdotas entre profesionales

Una situación que es muy común en el ajedrez, es el abandono por situación desventajosa; es decir, a veces la desventaja de dos peones o por un caballo es motivo de desequilibrio del cual un profesional se vale para guiarla a su antojo. Nosotros debemos incitar al alumno a que juegue sus partidas y observe y analice las causas de su éxito, pero es más importante, las causas de su fracaso con objeto de lograr una mejora personal. Veamos un ejemplo:

1. d4, c5
2. c4, cxd4
3. Cf3 e5
4. Cxe5?? Da5+ y blancas abandonan la partida ya que la desventaja es patente, porque el

caballo que está en la casilla e5 no tiene opciones de sobrevivir en el tablero.

Una situación que se repite mucho

1. e4, c6
2. d4, d5
3. Cc3, dxe4
4. Cxe4 Cd7
5. De2 Cgf6??
6. Cd6++ Ejemplo de mate con clavada, se producen en defensas cerradas dejando al rey sin posibilidades ningunas de movimiento.

2. Ejercicios para el alumnado

Una manera muy motivadora para que el alumno siga en su aprendizaje y avanzando en el ajedrez es leyendo partidas de campeones, en libros, revistas y sobre todo en Internet, donde hay una gran cantidad de material muy accesible.

Recordamos que este libro va dirigido al docente que quiera enseñar juegos relacionados con el ajedrez, por lo que debemos escapar de intentar profesionalizar al alumnado en nuestra área de Educación Física.

Por ello vamos a adjuntar una serie de ejercicios y partidas escritas, con el objetivo de que el alumno resuelva las cuestiones que se le pregunten, a la par de dominar por completo el lenguaje de ajedrez, orientado para tercer ciclo.

Ejercicio nº 1

Realiza esta partida y contesta a esta pregunta: ¿Por qué sacrifica la dama? Razona tu respuesta.

1. e4, e5
2. f4, d5
3. Cf3, dxe4
4. Cxe5, Ad6
5. Ac4, Axe5
6. fxe5, Dd4
7. De2, Dxe5
8. d4, Dxd4
9. Cc3, Cf6
10. Ae3, Dd8
11. 0-0, h6
12. Ac5, Cbd7
13. Dxe4+, Cxe4
14. Axf7++,

Ejercicio nº 2

Realiza sobre tablero esta partida y contesta a estas preguntas: ¿Crees que las piezas negras no se han preocupado de su rey?, ¿qué elemento característico ocurre en la jugada 15?. Razona tu respuesta.

1. e4 e5
2. Cf3 Cc6
3. d4 exd4
4. Cxd4 Dh4

5. Cc3 Ab4
6. Dd3 Cf6
7. Cxc6, dxc6
8. Ad2, Axc3
9. Axc3, Cxe4
10. Dd4, De7
11. 0-0-0, Dg5+
12. f4, Dxf4+
13. Ad2, Dg4
14. Dd8+, Rxd8
15. Ag5+, Re8
16. Td8++,

Ejercicio nº 3

Transcribe esta partida y menciona qué elemento de ella te ha llamado más la atención. Razónalo.

1. e4, c6
2. d4, d5
3. Cc3, dxe4
4. Cxe4, Cf6
5. Dd3, e5
6. dxe5, Da5+
7. Ad2, Dxe5
8. 0-0-0, Cxe4
9. Dd8+, Rxd8
10. Ag5+, Rc7
11. Ad8++,

Ejercicio nº 4

Realiza esta partida y razona tu respuesta. ¿Por qué las piezas blancas abandonan la partida?.

1. e4 Cc6
2. c3 Cf6
3. Ad3 d5
4. exd5 Cxd5
5. Df3 Ce5
6. De4 Cxd3+
7. Dxd3 Cf4
8. Df3 Cd3+
9. Rd1 Ag4
10. Las blancas abandonan

Ejercicio nº 5

Transcribe esta partida y comenta qué significan estos símbolos: ??, ¡¡, ++, +.

1. e4 e5
2. Cc3 Cf6
3. Ac4 Cxe4
4. Axf7+ Rxf7
5. Cxe4 Cc6?
6. Df3+ Rg8?
7. Cg5¡ Dxg5
8. Dd5++

Ejercicio nº 6

Realiza esta partida y adivina por qué las piezas blancas abandonan la partida.

1. d4 Cf6
2. Cd2 e5
3. dxe5 Cg4
4. h3?? Ce3
5. Abandono

Ejercicio nº 7

Razona, según tu parecer, el error que cometen las piezas negras para perder la partida.

1. e4 e5
2. Cf3 d6
3. Ac4 f5
4. d4 Cf6
5. Cc3 exd4
6. Dxd4 Ad7?
7. Cg5 Cc6
8. Af7+ Re7
9. Dxf6+¡¡ Rxf6
10. Cd5+ Re5
11. Cf3+ Rxe4
12. Cc3++

Ejercicio nº 8

Realiza sobre tu tablero esta partida escrita y contesta a esta pregunta: ¿Crees que el ataque planeado por negras estaba premeditado? Razona tu respuesta.

1. e4 e5
2. Cf3 Cc6
3. Ac4 Ac5
4. d3 Cf6
5. 0-0 d6
6. Ag5 h6
7. Ah4 g5
8. Ag3 h5
9. Cxg5 h4
10. Cxf7 hxg3
11. Cxd8 Ag4
12. Dd2 Cd4
13. h3 Ce2+
14. Rh1 Txh3+
15. gxh3 Af3++

Ejercicio nº 9

Realiza esta partida sobre tu tablero de ajedrez y contesta a esta pregunta: ¿Por qué no coloca la dama en el cuadro “d2” en vez del alfil? Razona tu respuesta.

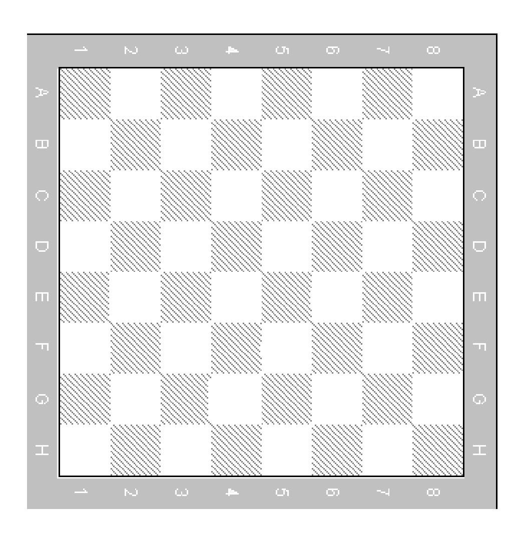
1. e4 e5
2. Cf3 Cc6
3. Ac4 Cd4
4. Cxe5 Dg5
5. Cxf7 Dxg2
6. Tf1 Dxe4+
7. Ae2 Cf3++

3. Ejercicios y problemas con diagramas

Problemas para el primer ciclo

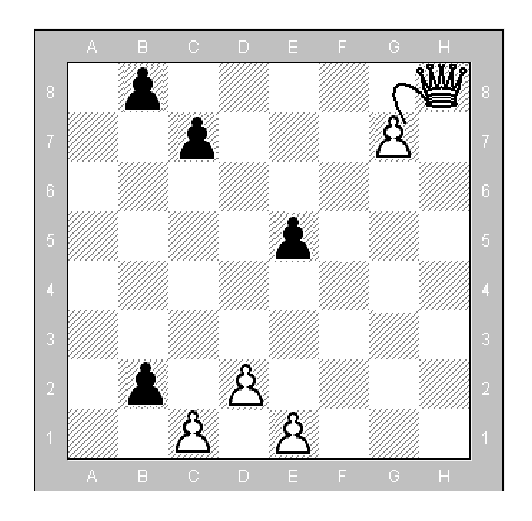
Problema **1**

¿Dónde está el fallo en este dibujo?, ¿cómo debería estar el tablero?, ¿qué juegos podemos realizar con el tablero de ajedrez?



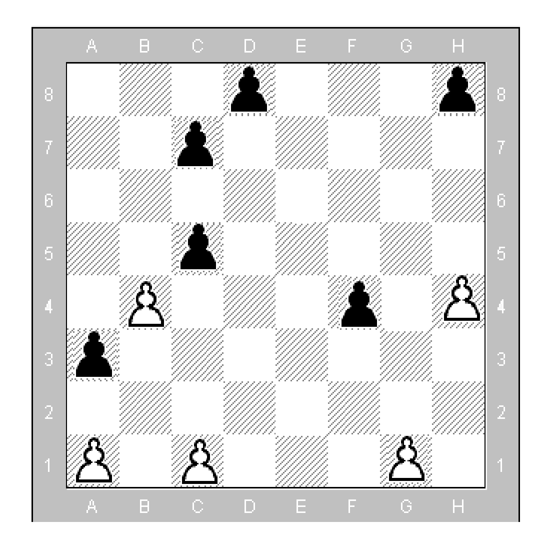
Problema **2**

¿Qué le pasa a esta pieza cuando llega al final del tablero en las damas?, ¿cómo mueven las damas en este juego?, ¿pueden matar o capturar dos piezas en un solo movimiento?



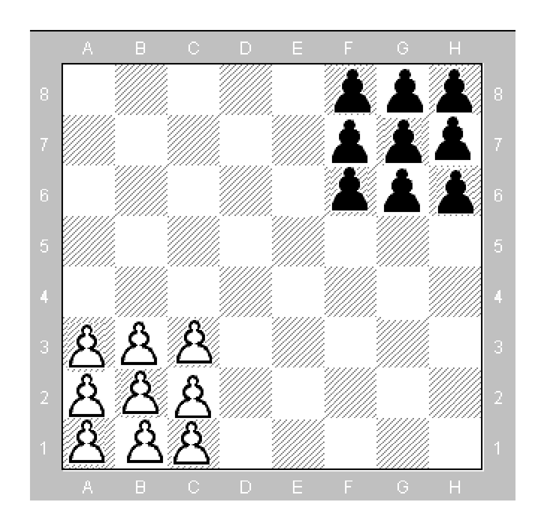
Problema **3**

Juegan las piezas blancas. ¿Cuál es la mejor jugada que puede realizar? Descríbela.



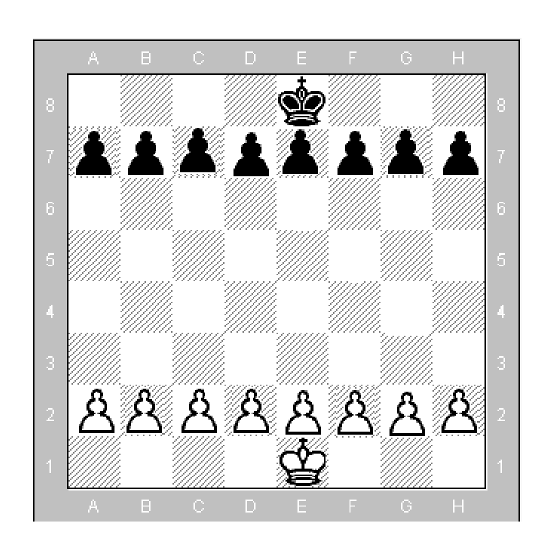
Problema **4**

¿Qué juego es este que aparece en el dibujo?, ¿se puede capturar piezas enemigas en las damas chinas?, ¿quién es el que gana en este juego?



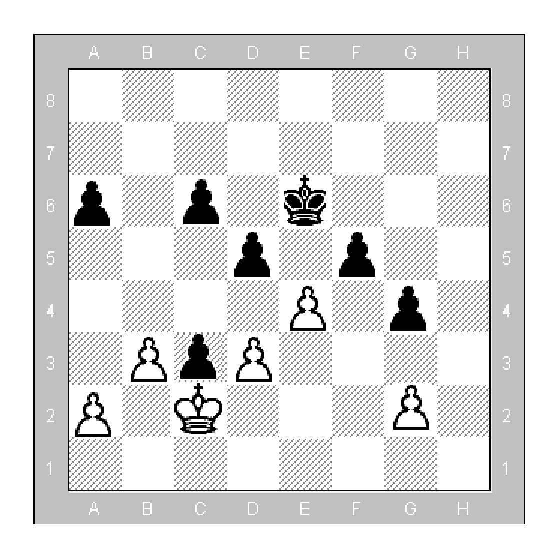
Problema **5**

Observa el diagrama y contesta a estas preguntas: ¿Cómo se llama este juego?, ¿cómo mueven los peones en sus salidas?, ¿cómo mueve el rey?



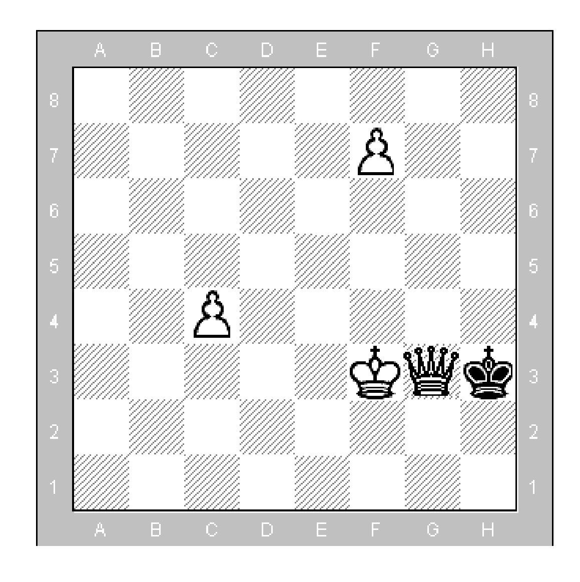
Problema **6**

Mira el diagrama y contesta: ¿Puede capturar el rey blanco alguna pieza? Si el peón blanco captura una de las dos que aparecen en el gráfico: ¿Qué ocurre?, ¿cómo se llama eso?, ¿qué puede hacer el rey negro ante el jaque?



Problema **7**

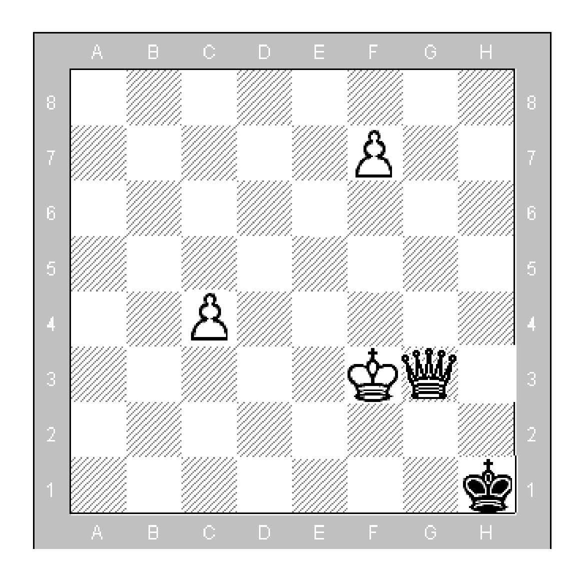
¿Qué está pasando en el diagrama que ves?, ¿qué significa jaque mate?, ¿quién gana la partida?, ¿es cierto que si el peón llega a la última fila se puede coronar en una dama?





Problema **8**

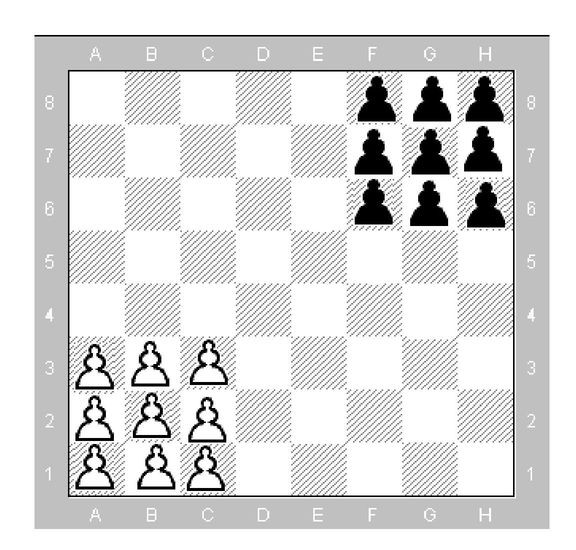
Toca mover a las piezas negras en este diagrama: ¿Qué ocurre en esta situación?, ¿cómo se llama este fenómeno? ¿quién ganaría esta partida entonces?



Problemas para un segundo ciclo

Problema **1**

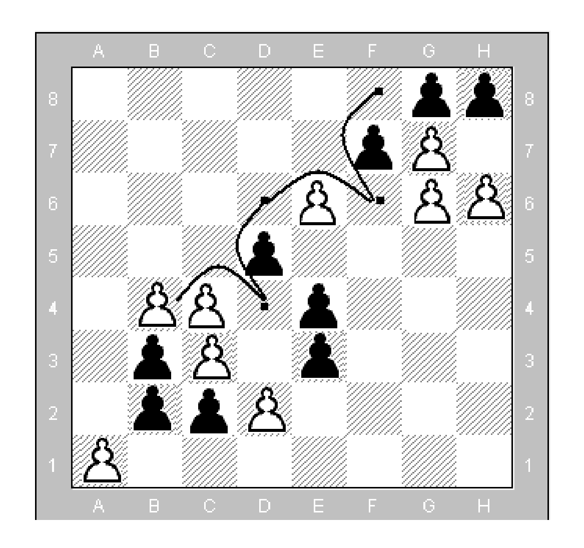
¿Qué juego es este que aparece en el dibujo?, ¿se puede capturar piezas enemigas en las damas chinas?, ¿quién es el que gana en este juego?



Problema **2**

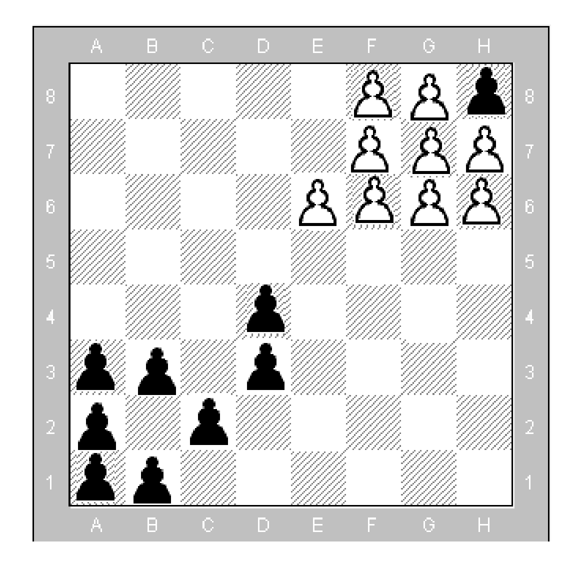
Observa el dibujo y contesta a estas preguntas:

¿Qué hace esa pieza saltando todas esas otras piezas?, ¿es válido ese movimiento en las damas chinas?, ¿qué pasa si hay una pieza contraria atrapada en la casilla inicial rodeada de las otras?



Problema **3**

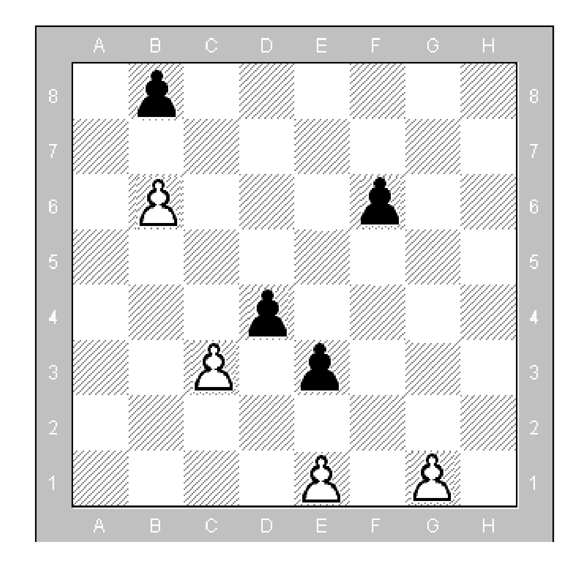
Observa este diagrama y contesta:



¿Qué deben acordar ambos jugadores para que la pieza negra bloqueada pueda seguir jugando?, ¿quién crees que ganará esta ronda de juego?, ¿qué ocurrirá cuando las piezas blancas coloquen sus piezas? El número de pasos para colocar en su sitio las piezas negras son puntos para...

Problema **4**

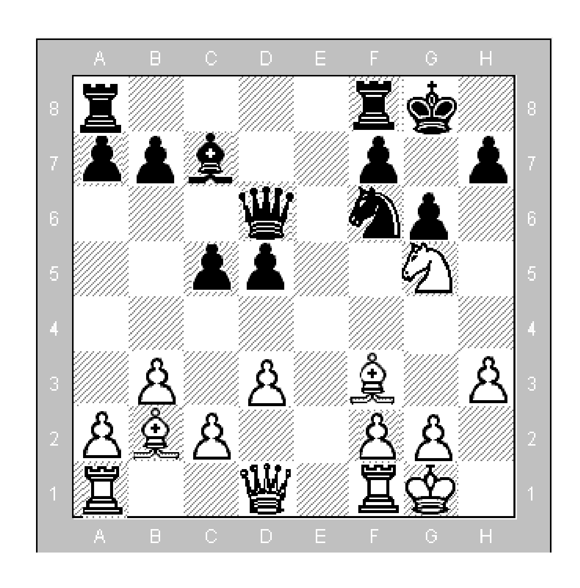
Si movieran las piezas blancas, ¿Cuál sería el mejor movimiento? Si movieran las piezas negras, ¿Cuál sería el mejor movimiento? Razona ambas respuestas.



Problema **5**

Resuelve este problema de ajedrez:

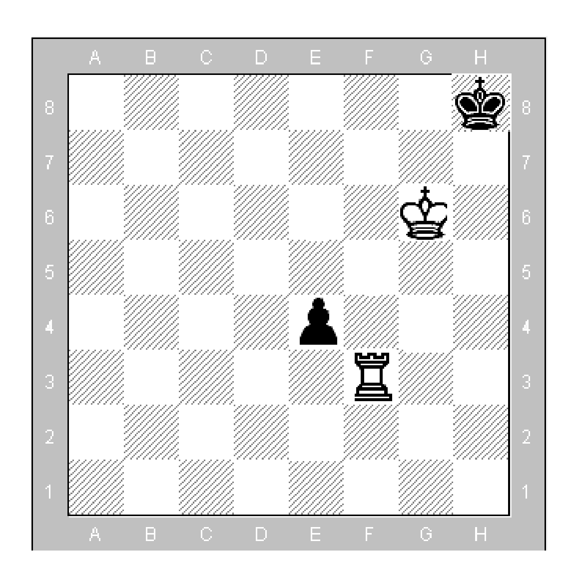
Negras juegan y ganan:



Solución: Dh2++

Problema **6**

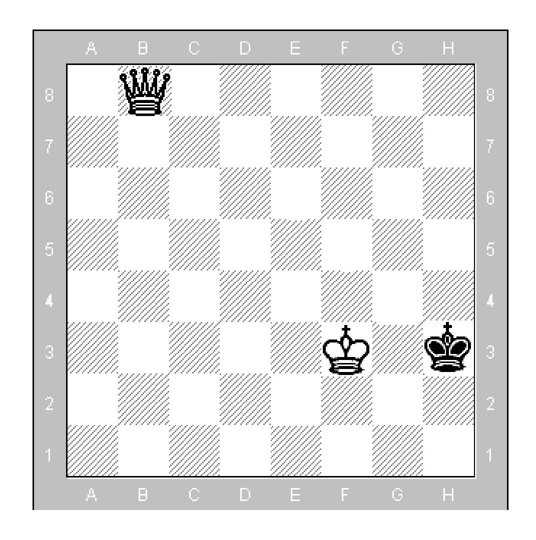
Blancas juegan y ganan: un ejemplo de mate de rey con torre.



Solución: Tf8++

Problema **7**

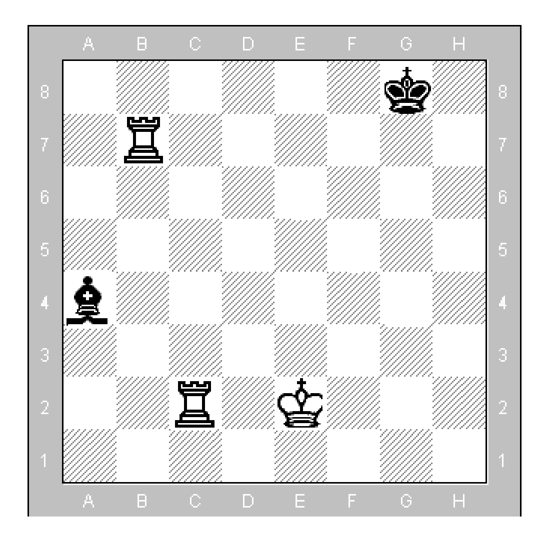
Blancas juegan y ganan: un ejemplo de mate de dama y rey contra rey. ¿Resuelve este mate de dos formas diferentes?



Solución: 1.- Dg3++ y 2.- Dh8++

Problema **8**

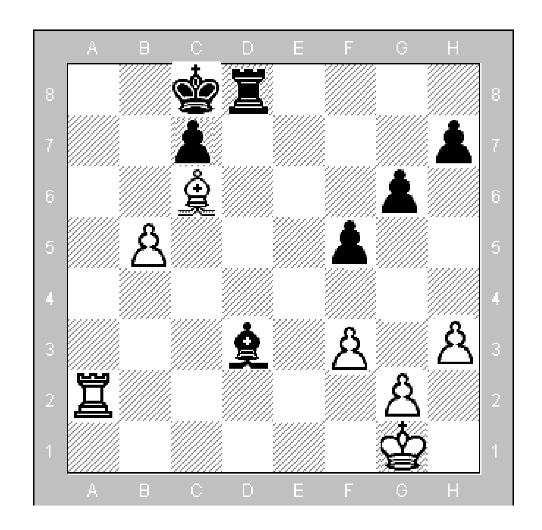
Blancas juegan y ganan en dos movimientos.



Solución: 1. Tc8+, Ae8. 2. Txe8++

Problema **9**

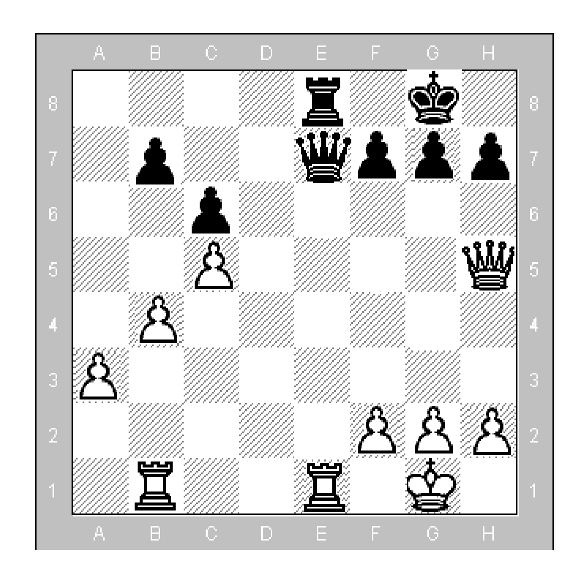
Blancas juegan y ganan: un ejemplo de mate con apoyo indirecto, en este caso el alfil, y por otro lado, los defectos del enroque.



Solución: Ta8++

Problema **10**

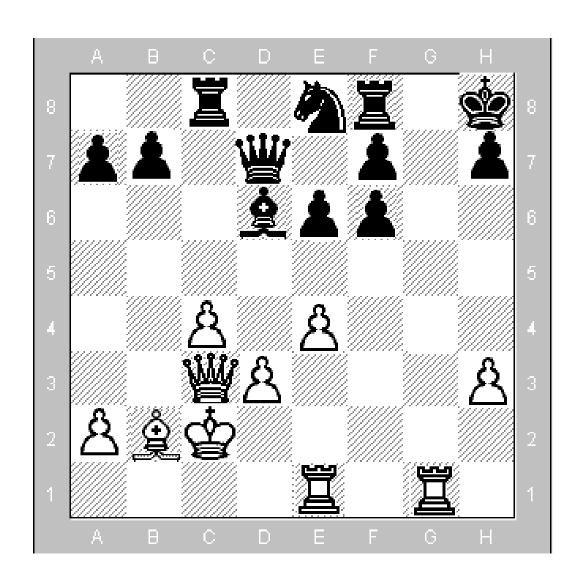
Negras juegan y ganan: un ejemplo de sacrificio obligado.



Solución: 1...., Dxe1+, 2. Txe1, Txe8++.

Problema **11**

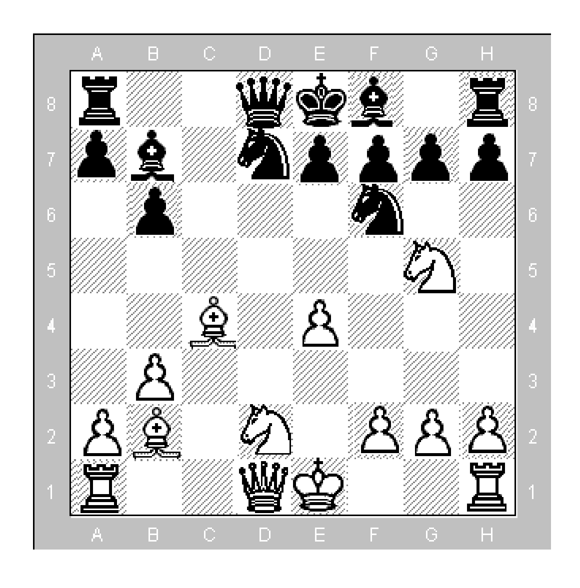
Blancas juegan y ganan, un ejemplo de sacrificio de la dama y los efectos negativos de un enroque roto.



Solución: 1. Dxf6+, Cxf6. 2. Axf6++

Problema **12**

Blancas juegan y ganan, un efecto negativo en las defensas cerradas.

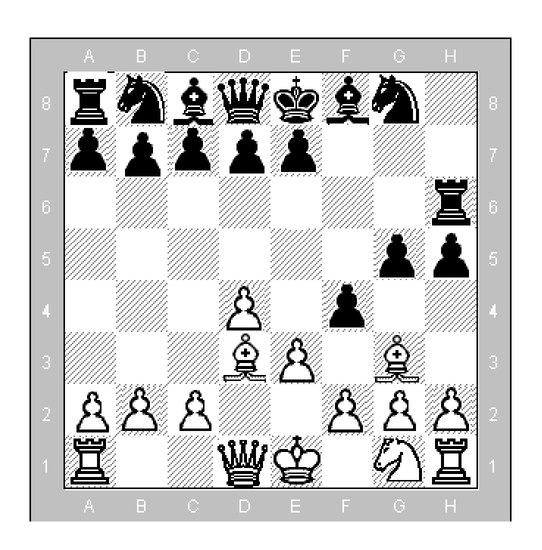


Solución: Axf7++

Problemas para tercer ciclo

Problema **1**

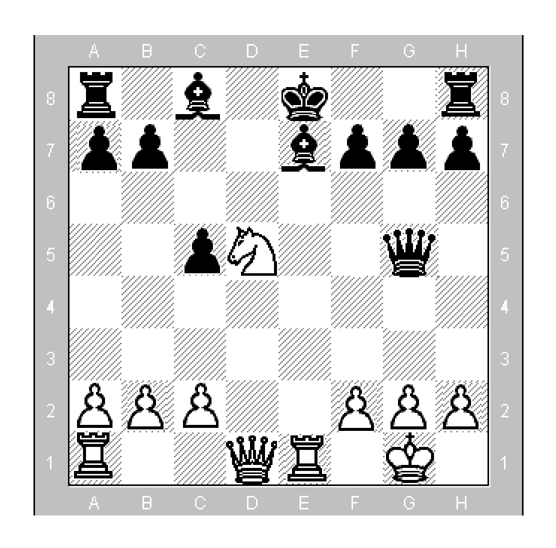
Blancas juegan y ganan. Como pista le damos al alumnado esta: sacrificio de la dama.



Solución: 1. Dxh5, Txh5. 2. Ag3++

Problema **2**

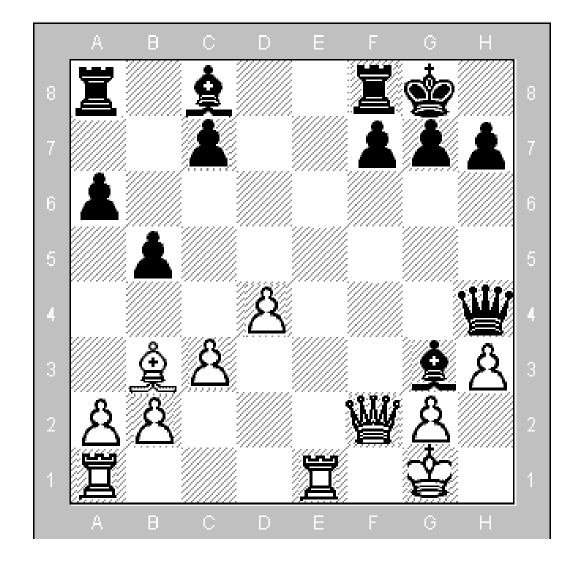
Blancas juegan y ganan, la pista es también el sacrificio de la dama



Solución: 1. Cc7+, Rf8. 2. Dd8+, Axf8. 3. Th8++

Problema **3**

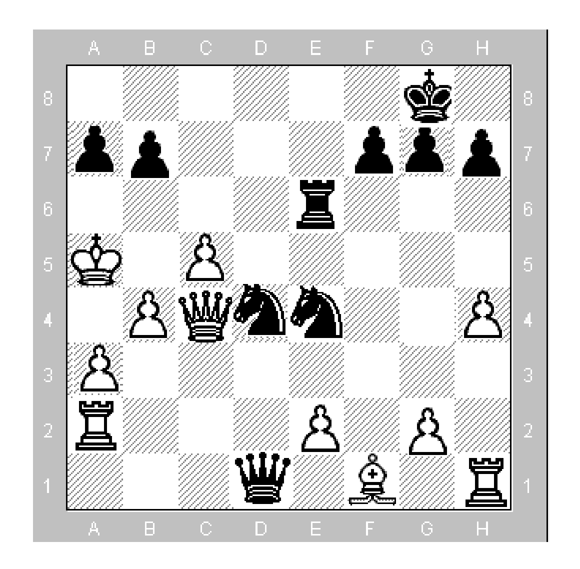
Blancas juegan y ganan dando como pista el sacrificio de dama.



Solución: 1. Dxf7+, Txf7+. 2. Te8++.

Problema **4**

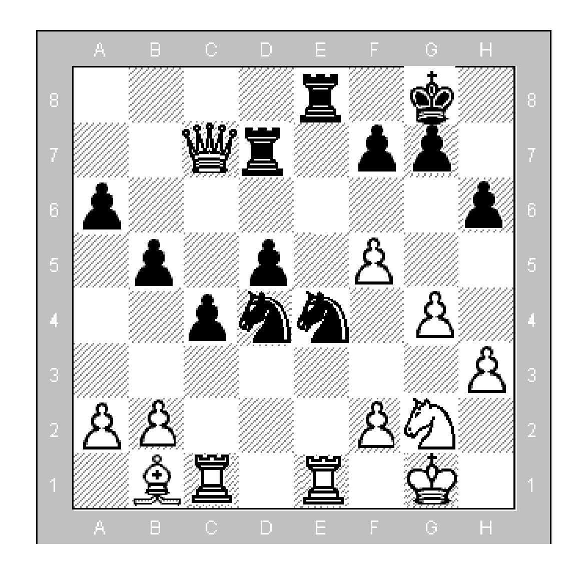
Las negras juegan y ganan. Problema de difícil solución para un niño. Las pistas que daremos serán las de sacrificio de la dama y mate con caballos.



Solución: 1. ..., Da4+. 2. Rxa4, Ta6+. 3. Dxa6, Cc3+. 4. Ra5, Cb3++.

Problema **5**

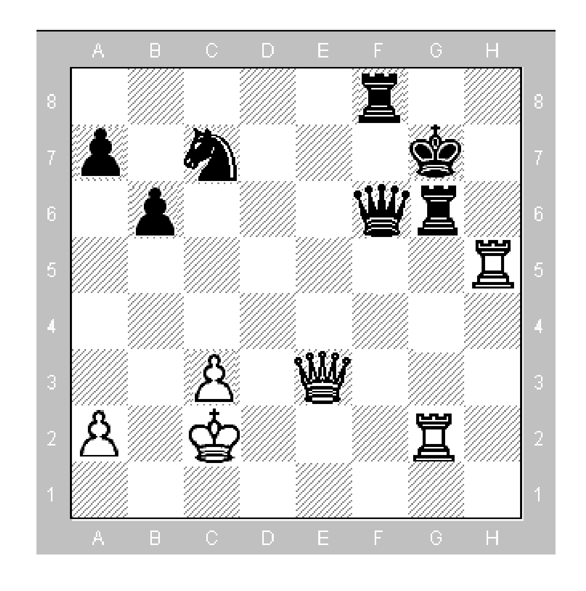
Las negras juegan y ganan con la pista de mate con dos caballos.



Solución: 1...., Cf3+, 2. Rh1. Cxf2++. O también: 1....Cf3+. 2. Rf1, Cd2++.

Problema **6**

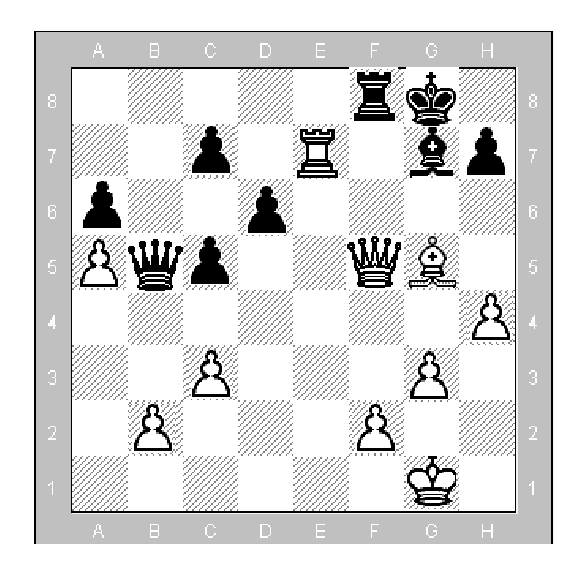
Blancas juegan y ganan. Pista: Piezas clavadas.



Solución: 1. Dh6+, Rg8. 2. Dh7++

Problema **7**

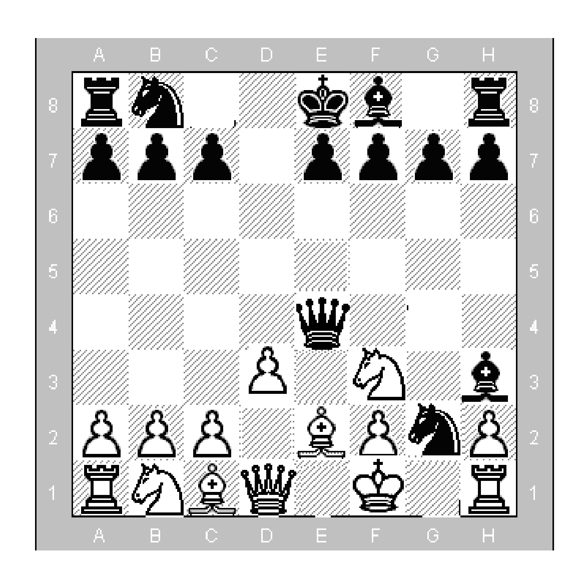
Blancas juegan y ganan y como pistas daremos el sacrificio del alfil y torre para colocar el rey donde quieren las piezas blancas.



Solución: 1. Txg7+, Rxg7. 2. Ah6+, Rxh6. 3. Dg5++.

Problema **8**

Negras juegan y ganan. Pista: el protagonista de la acción es el caballo.

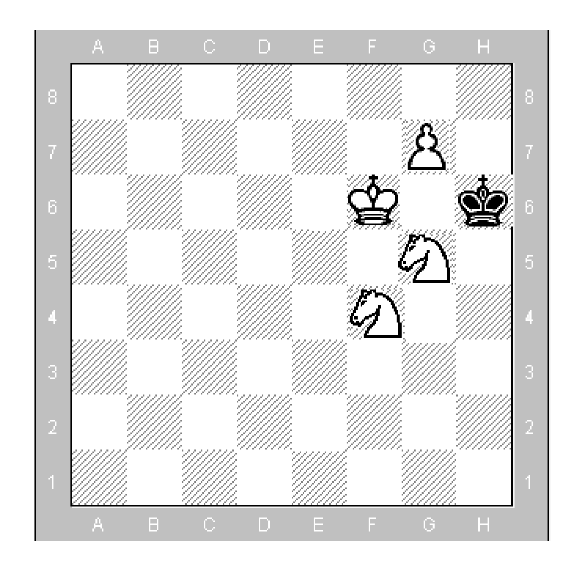


Solución: 1..., Ch4+. 2 . Re1, Cxf3++.

O 1...., Ch4+. 2.Rg1, Dg4++.

Problema **9**

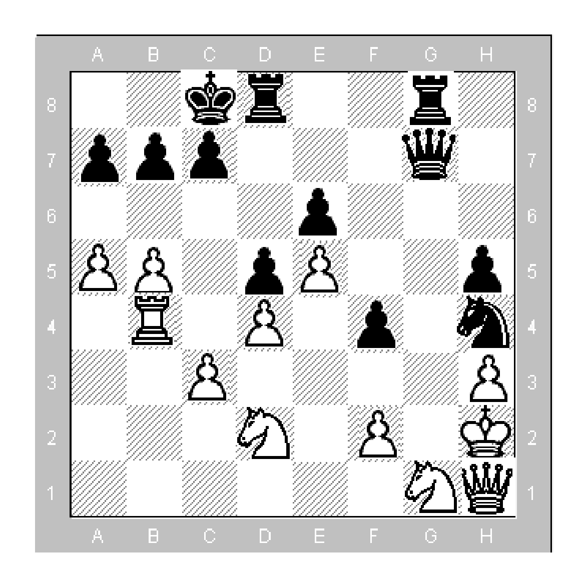
Blancas juegan y ganan. La pista está relacionada con la coronación de la pieza.



Solución: 1. g8=Caballo (C) ++

Problema **10**

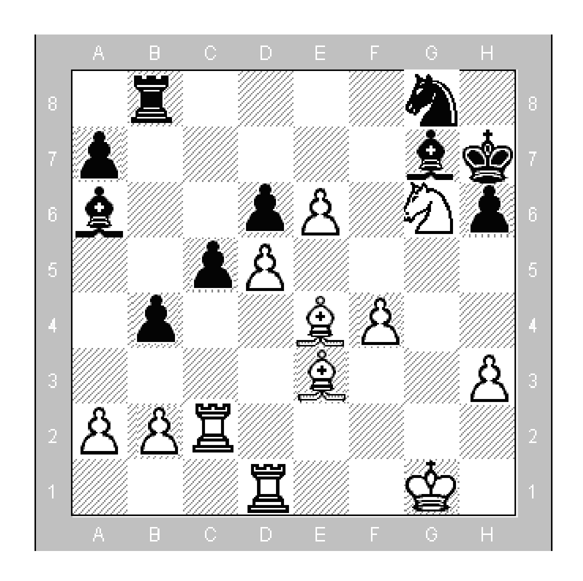
Negras juegan y ganan con la pista del peón que es el encargado de dar el mate, tras un sacrificio de la dama.



Solución: 1..., Dg3+. 2. fxg3, fxg3++

Problema **11**

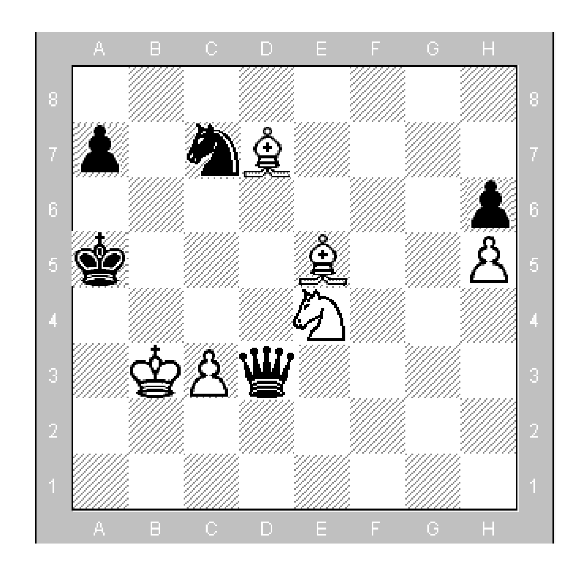
Blancas juegan y ganan, para ello le daremos la pista al alumnado: el caballo es el protagonista de la acción.



Solución: 1. Ce5+, Re8. 2. Cf7++

Problema **12**

Blancas juegan y ganan. Como pista que le daremos al alumnado será esta: combinación letal del alfil y caballo.



Solución: 1. Axc7+, Ra6. 2. Cc5++

4. Materiales curriculares de apoyo para el profesor

El material que se adjunta tiene como objeto servir al docente una serie de fichas, anexos, controles y apuntes para facilitar su labor y la del alumnado. Con toda la información y materiales que estamos presentando en este libro, lo único que pretendemos es ofrecer una alternativa de trabajo opcional para el profesor que complemente su idea inicial para tratar el tema principal: el ajedrez.

Normas de clase

Dejamos una serie de premisas que, basadas en la experiencia, sería importante aplicarlas al aula en estas unidades didácticas, además de que el docente puede incorporar o adaptar más reglas a sus necesidades. Estas son las normas básicas:

- Levantaremos la mano solicitando turno.
- Nos colocaremos en el mismo sitio en todas las clases de ajedrez.
- Recogeremos y ordenaremos la sala al finalizar la clase.
- Seremos responsables de nuestro material empleado.
- Mantendremos el silencio en las explicaciones del profesor.
- Mantendremos el mismo compañero/a en todas las clases de ajedrez.

Material del profesor aplicable en el aula

El área de Educación Física es una asignatura en la que podríamos considerar como secundario todo material impreso ya que se caracteriza por ser un área dedicada al cuerpo, y todo lo relacionado con lo corporal exige un tratamiento educativo diferente a la de las otras materias instrumentales, a través de la práctica y de la vivencia corporal.

No obstante, todo material que pueda ser utilizado en nuestra área de estudio es bienvenido, sobre todo si nos ayuda a complementar nuestros aprendizajes y, por supuesto, mucho más, tratándose de una unidad didáctica relacionada con el ajedrez, que no tiene ningún tipo de relación con el movimiento corporal.

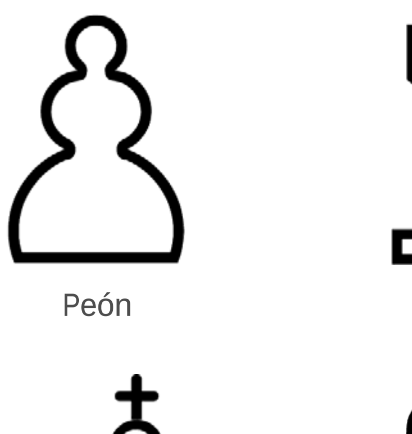
Cuando tratamos el primer ciclo debemos tener en cuenta el nivel de lectura de los alumnos, por ello hacemos hincapié en una información muy visual, es decir, con muchos dibujos en los que ellos se puedan fijar debido a que no todos llegan con el nivel de lectura apropiado en dichos niveles de enseñanza.

Cuando hablamos del segundo ciclo, con un nivel de lectura más que adquirido, todo resulta más fácil para que los alumnos adquieran los conceptos que pretendemos introducir, y es en este ciclo, como en el tercero, las etapas más propicias para trabajar la comprensión, el refuerzo y la ampliación de contenidos a través de sus actividades y de los materiales de apoyo que estamos tratando.

Ahora os vamos a mostrar tres fichas diferentes, una por cada ciclo, que podemos entregar en las diferentes unidades didácticas al alumnado. Destacamos que la ficha del segundo ciclo se puede y se recomienda proporcionar también para el tercer ciclo. Estas fichas guardan una estrecha relación con las unidades didácticas que hemos desarrollado anteriormente.

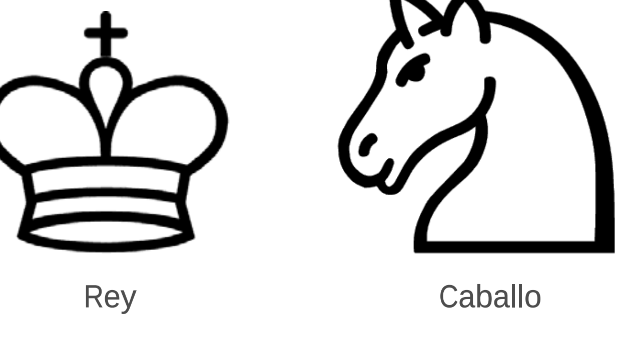
Después vamos a dejar unas fichas de trabajo en casa para sin realización por parte del alumnado, y en las que el factor de investigación e iniciativa personal debe ser importante para el sujeto. Dejaremos unas fichas que se pueden realizar en clase para terminar con unas sesiones prácticas y un par de controles de evaluación para segundo y tercer ciclo.

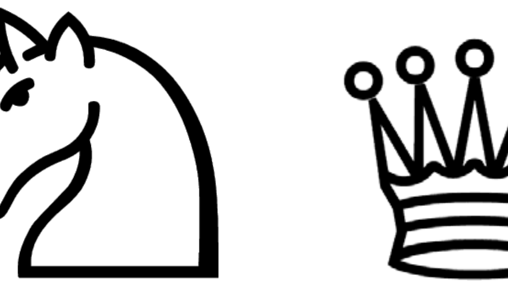
Ficha para primer ciclo





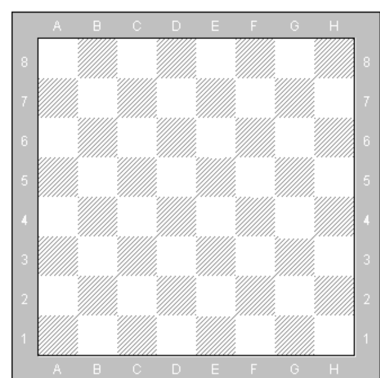
Peón Torre Alfil



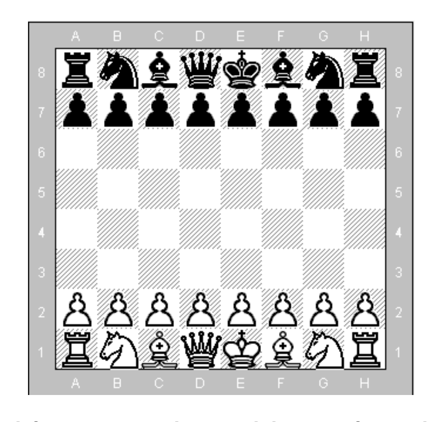




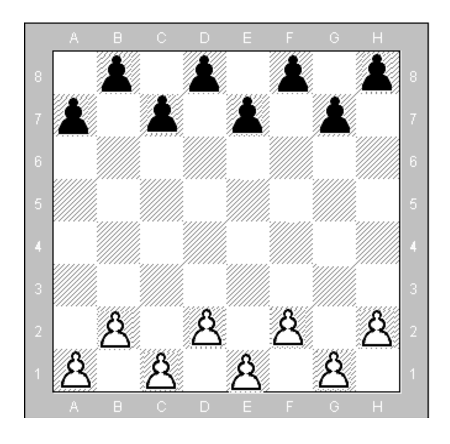
Rey Caballo Dama



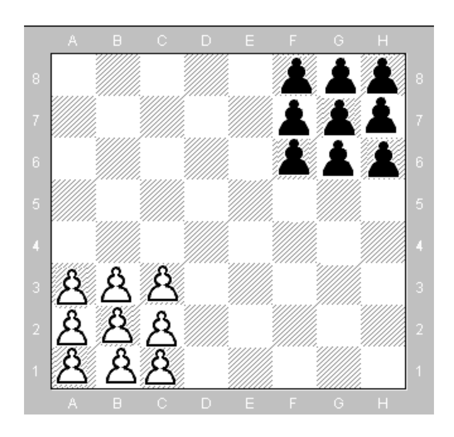
Tablero bien colocado



Tablero con piezas bien colocadas



Colocación de las damas



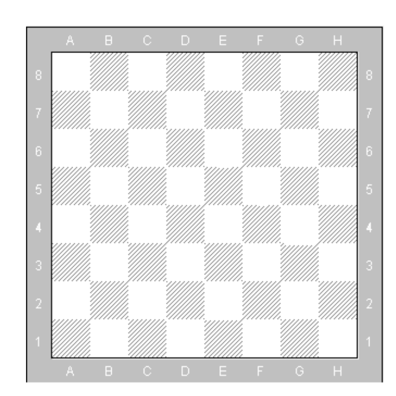
Colocación de las damas chinas

Ficha para segundo ciclo

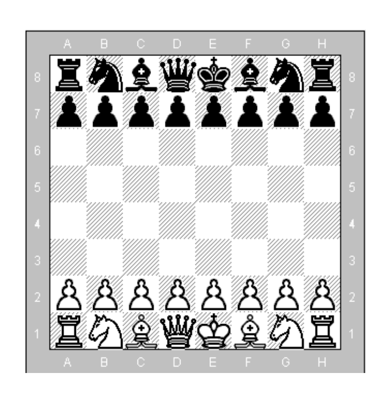
Piezas	Símbolo	Letra	Casilla inicial	Movimiento de la pieza	Valor
Un rey	♔	R	e1 y **e8 en negras**	Una casilla alrededor de la pieza	
Una dama	♕	D	d1 y **d8**	Todos los movimientos de las otras piezas, menos el movimiento del caballo	9
Dos torres	♖	T	a1 y h1, **a8 y h8**	Movimientos horizontales y verticales	5
Dos alfiles	♗	A	c1 y f1, **c8 y f8**	Movimientos diagonales	3
Dos caballos	♘	C	b1 y g1, **b8 y g8**	Movimiento en "L". Dos casillas vertical u horizontal y un paso a la derecha o izquierda. Puede saltar por encima de las piezas	3
Ocho peones	♙	a, b, c, d, ...	fila 2 y **fila 7**	Hacia delante, la captura se realiza un paso hacia delante en diagonal.	1

Conceptos importantes en ajedrez

- Jaque: es la situación en la que el rey se encuentra bajo amenaza de las piezas contrarias, por lo que dicha pieza debe resolver esa situación.
- Jaque mate: situación donde el rey está bajo amenaza sin existir posibilidad de escapar. La partida concluye con un jaque mate.
- Ahogado: cuando al jugador le toca mover pieza, ni el rey ni otra pieza del tablero tienen posibilidad de movimiento, y tampoco existe una situación de amenaza o jaque.
- Comer al paso: se produce en la salida del peón; es una captura que se da cuando un peón, que avanza dos casillas desde su casilla inicial, se pone junto a un peón adversario. Este último tiene la posibilidad de capturar la pieza enemiga como si hubiera avanzado una casilla.
- Coronación: cuando el peón avanza hasta la octava fila y no puede avanzar más, por lo cual la pieza se transforma en otra pieza, generalmente una dama.
- Hacer tablas: significa empate, es la situación donde no gana ningún equipo, sea por ahogado, insuficiencia de material, etc.



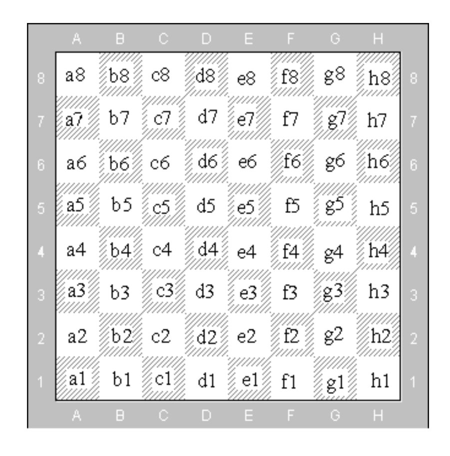
Tablero bien colocado



Tablero con piezas bien colocadas

Ficha para tercer ciclo

SIMBOLOGÍA	
PIEZAS	
Rey	**R**
Dama	**D**
Torre	**T**
Alfil	**A**
Caballo	**C**
Peón	**a, b, c, d...**
OTROS SÍMBOLOS	
Captura	**X o :**
Jaque	**+**
Enroque: corto y largo	**0-0 / 0-0-0**
Jaque mate	**++**
Al paso	**a. p**
Coronación	**=**
PUNTUACIÓN PARTIDAS	
Partida ganada	**1 p.**
Partida perdida	**0 p.**
Partida en tablas	**0,5 p.**



Notación algebraica y tablero con coordenadas.

Debajo, un ejemplo de orden y escritura de una partida:

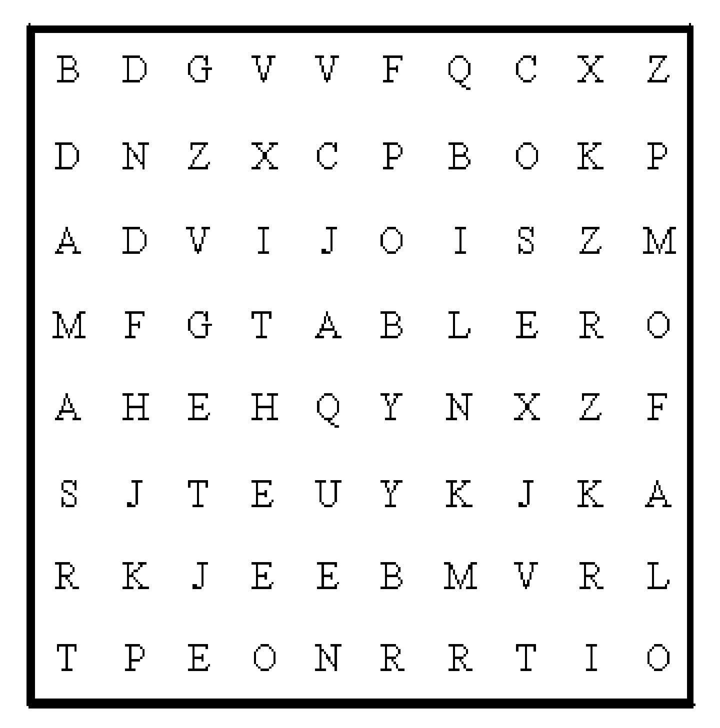
1. e4, Cf6   2. e5, Cd5   3. Ae2, e6   4. Cf3, Ac5   5. 0-0, Cc6 ...

Consejos prácticos para jugar una partida de ajedrez

- *Realizar una buena salida o apertura*: sacar piezas, al principio de la partida, que guarden relación con el dominio del centro del tablero. Aperturas como e4, e5, Cf3, Cc3, y en negras lo correspondiente con esas piezas.
- *Dominio del centro*: las casillas e4, e5, d4, d5 y las colindantes son zonas donde fluye mas el juego de las piezas; si se domina esa zona se domina la partida.
- *Armonía entre las piezas*: las piezas relacionadas, bien colocadas en el tablero y que dominen el centro es síntoma de que todo va bien.
- *Tener el rey en zona segura*: con un enroque o lejos de las piezas contrarias, es decir, cuanto más movimientos le cueste al contrario llegar hacia tu rey, mas seguro estará.
- *Importancia de las piezas y movimientos*: no se debe regalar piezas, ni menospreciar las de poco valor (peón), realizar intercambios de piezas de igual valor, etc.
- *Dominar los finales*: debemos ver la posibilidad de atacar y saber realizar un jaque mate y dominar los finales de pocas piezas como: dama y rey contra rey, torre y rey contra rey, torres y rey contra rey, etc.
- *Disfrutar del ajedrez*: estamos para aprender y aprenderemos jugando mucho y disfrutando de nuestro compañero/a. Cada vez que juguemos, deberemos aprender de nuestros errores y ver cómo mejorar.
- *No tocar las piezas sin pensar antes lo que vais a hacer*: hay que estar seguro de lo que vas a mover para evitar problemas en tu juego.

Ficha de trabajo para casa. Primer ciclo

1. Realiza esta sopa de letras y encuentra las 5 palabras relacionadas con el ajedrez.

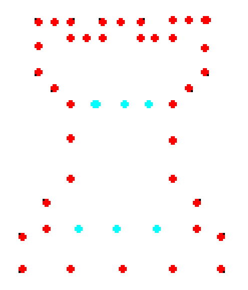


B	D	G	V	V	F	Q	C	X	Z
D	N	Z	X	C	P	B	O	K	P
A	D	V	I	J	O	I	S	Z	M
M	F	G	T	A	B	L	E	R	O
A	H	E	H	Q	Y	N	X	Z	F
S	J	T	E	U	Y	K	J	K	A
R	K	J	E	E	B	M	V	R	L
T	P	E	O	N	R	R	T	I	O

2. Rellena con la palabra adecuada.

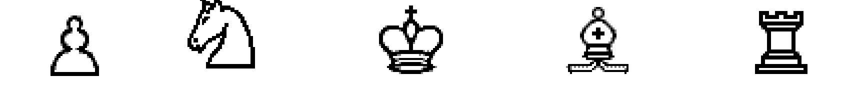
- Soldados del ....
- Rey y rey no pueden estar......
- Cuando el peón llega al final se convierte en ....

3. Une los puntos y escribe de que pieza se trata.

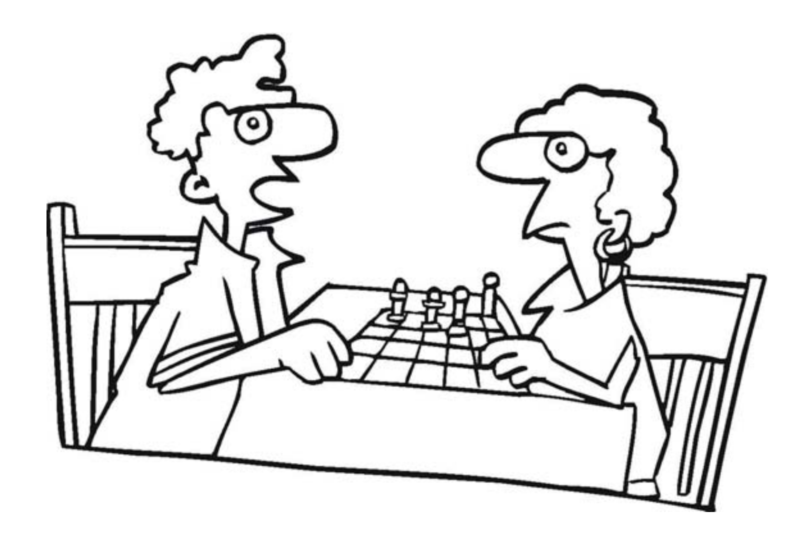


4. Une con flechas la pieza con su dibujo.

PEÓN ALFIL TORRE DAMA CABALLO REY

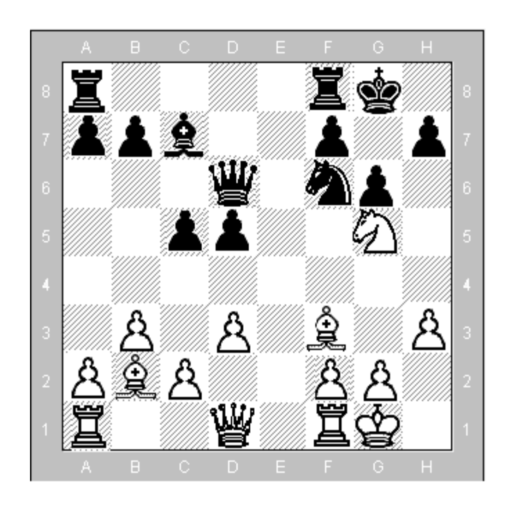


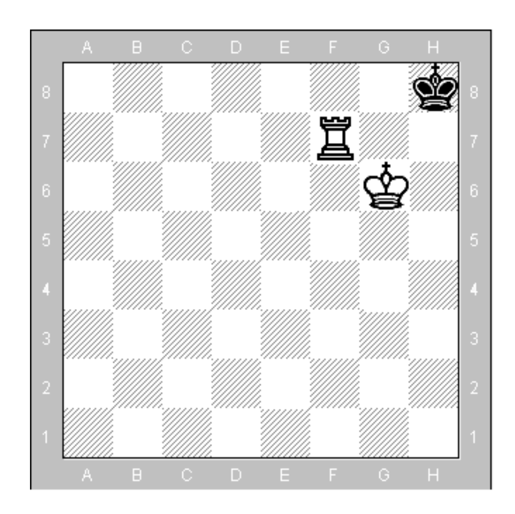
5. Colorea este dibujo.



Ficha de trabajo para casa. Segundo ciclo

1. Resuelve estos problemas que aparecen, donde en el primero juegan negras y ganan, y en el segundo, juegan blancas y ganan también.





2. Realiza este crucigrama.

1. El rey amenazado no tiene salida por donde escapar.
2. No puedo mover ninguna pieza y me toca a mí.
3. Cuando se quedan solos los reyes en el tablero.
4. Amenaza y vuelvo a escaparme.
5. Dos piezas se mueven a la vez.
6. Una manera de capturar el peón es: “al....”.
7. Pieza muy valiosa que inicialmente se coloca en el cuadro de su color.

1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

3. Une con flechas.

Movimientos diagonales	El caballo
Movimientos verticales	La dama
Salta por encima	Alfiles
Movimientos limitados	La torre
Nunca retrocedo en mis pasos.	Rey
Menos saltar hago de todo.	Peón

4. Escribe una redacción acerca del ajedrez (mínimo 7 líneas).

5. Dibuja libremente algo relacionado con el ajedrez.

Ficha de trabajo para casa. Tercer ciclo

1. Realiza esta partida y responde a estas cuestiones.

〉 Mate de legal

1. e4, e5
2. Cf3, Cc6
3. Ac4, d6
4. Cc3, Ag4
5. Cxe5 Axd1??
6. Axe7+, Re7
7. Cd5++

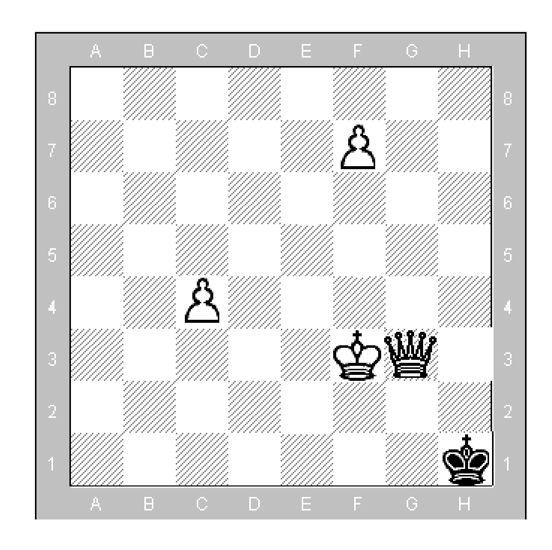
Comenta esta partida brevemente.

¿ Qué significa estos signos: ??, ++, + ?

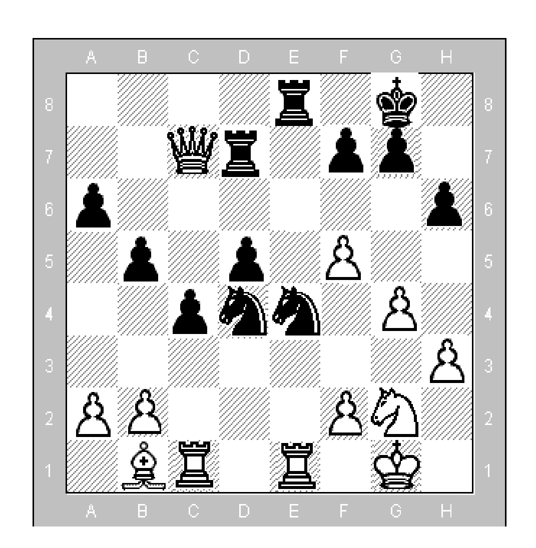
¿Crees que esta situación se puede repetir varias veces?

Explica tu versión.

2. Resuelve estos problemas de ajedrez.



Blancas juegan y ganan



Negras juegan y ganan

3. Escribe una poesía, un cuento o una redacción acerca sobre tu opinión sobre el ajedrez (mínimo 10 líneas).

4. Relaciona estos apartados

Miguel Illescas	Hungría	apodado el " Mozart del ajedrez".
Judith Polgar	URSS	medalla de plata por mérito deportivo.
Gary Kasparov	USA	duelo contra la computadora Deep Blue.
Bobby Fischer	Noruega	única mujer entre los mejores de la FIDE.
Magnus Carlsen	España	refugiado político en Islandia, por traición.

5. Resuelve esta inmensa sopa de letras relacionada con conceptos sobre ajedrez (9 conceptos).

A	P	E	R	T	U	R	A	C	V	S	A	U	T	I
Ñ	E	D	G	M	A	L	M	O	I	U	C	T	D	O
P	C	R	M	B	P	B	E	K	J	G	Y	J	K	P
A	X	B	T	A	F	A	L	N	H	C	R	A	I	L
S	Z	W	D	D	S	O	X	A	B	A	R	Q	O	K
S	R	G	E	E	F	W	Q	D	S	P	J	U	P	H
A	Y	C	O	P	N	G	H	S	O	T	H	E	M	A
N	H	O	E	H	L	R	J	V	Ñ	U	V	S	N	A
T	F	L	O	S	X	D	O	K	Z	R	B	Q	B	S
L	D	U	W	E	T	R	J	Q	X	A	A	H	T	D
H	E	M	A	C	W	W	Q	Q	U	L	G	J	E	E
F	I	N	D	E	S	E	E	M	A	E	A	D	D	T
A	M	A	T	E	X	C	F	R	W	F	H	I	C	T
R	D	F	Z	D	R	V	T	B	N	M	G	S	K	J
Q	V	X	S	F	A	H	O	G	A	D	O	D	G	P

Ficha para el aula. Primer ciclo

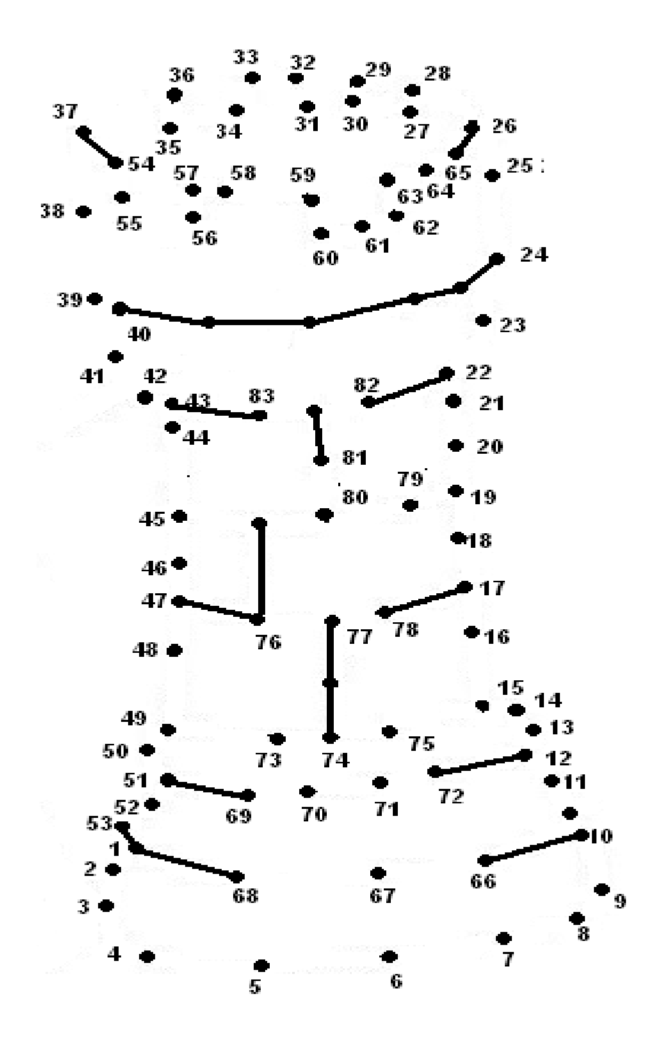
1. Ordena estas letras y encuentra las palabras.

D E A J R Z E	_ _ _ _ _ _ _
M A S D A	_ _ _ _ _
S D D O A L O S	_ _ _ _ _ _ _ _
S L L I C A A	_ _ _ _ _ _ _
Y R E	_ _ _

2. Rodea con rojo las piezas del ajedrez y de azul los otros elementos del juego.

Tablero	Alfil	Casilla	Jaque	Torre	Damas
Peón	Dama	Enroque	Rey	Ahogado	Caballo

3. Sigue el orden de los números y crea un dibujo ¿Qué pieza es? Escríbela y coloréala.



4. Dibuja un tablero de ajedrez bien colocado en el espacio libre del anterior ejercicio.

Ficha para el aula. Segundo ciclo

1. Lee el texto y contesta a las preguntas en el espacio libre.

El ajedrez es un deporte que proviene de varios siglos atrás. No se sabe muy bien con exactitud dónde nació ya que, estudiando a varios autores, unos colocan el ajedrez en China, otros en la India y hay quienes los sitúan en la antigua Persia.

Lo importante de todo es que el ajedrez es un deporte que se ha ido extendiendo durante siglos de tal manera que a día de hoy se practica en la totalidad de los países del mundo.

En España es el rey Alfonso X “el sabio” quien lo hace más popular. De todas maneras, aquel ajedrez que se jugaba era distinto al actual ya que reglas como la coronación, el movimiento de las piezas, etc. fueron introduciéndose en siglos posteriores.

Cuando se entró en pleno siglo XX el ajedrez era una atracción mundial, celebrándose una gran cantidad de campeonatos por toda Europa, y cada vez más importantes.

1. ¿En qué países se cree que nació el ajedrez?

2. ¿A través de que rey se introdujo el ajedrez en España?

3. ¿Qué diferencias existían entre el ajedrez de antes y el de ahora?

El país más importante en el ajedrez era la URSS, o lo que es hoy es Rusia, ya que allí el ajedrez es tan importante que se introducían en las escuelas como asignatura. De este país han salido figuras como Kasparov, Karpov, Spasky, etc.

En los libros se puede encontrar partidas jugadas de más de un siglo de antigüedad que aún despiertan admiración. Por ello, decimos que es el deporte de tablero que más se practica y tiene la teoría más documentada y cuidadosamente escrita que lo respalda. Goethe llamaba al Ajedrez "La piedra angular del intelecto".

4. ¿Cuándo se empezaron a jugar campeonatos de ajedrez?

2. Responde si es verdadero (V) o falso (F) a estas cuestiones.

☐ La dama se coloca al principio en el cuadro opuesto a su color.

☐ El movimiento del caballo siempre termina en casilla opuesta al color de su salida.

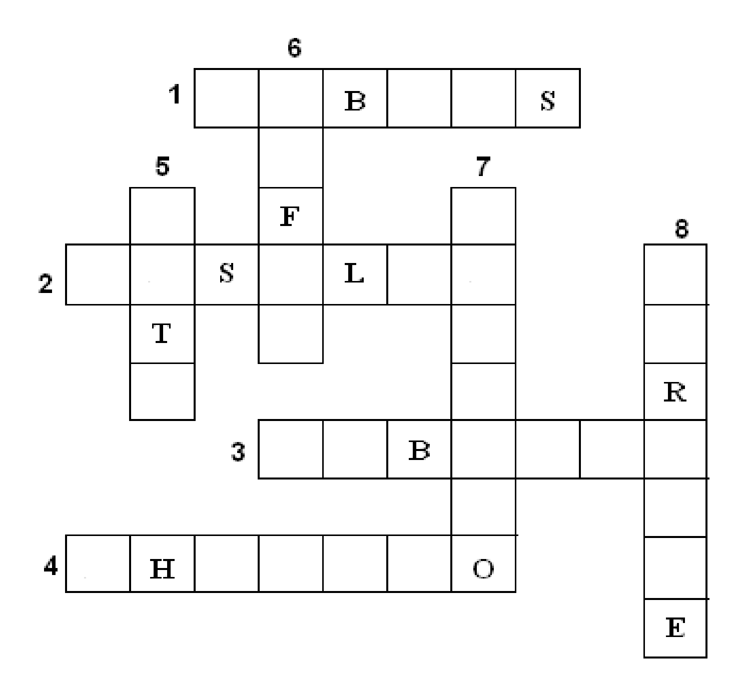
☐ Comer al paso es una regla que se aplica en ajedrez y en las damas.

☐ La antigua URSS y Rusia han sido las grandes potencias mundiales de ajedrez.

☐ La coronación consiste en meter el peón a la última fila y cambiarla por otra pieza.

☐ El escritor Goethe llamaba al ajedrez como “la piedra angular del cuerpo”.

3. Realiza este crucigrama.



Horizontales:

1. Empate en el ajedrez. **2.** Sinónimo de escaque, zona donde se deposita la pieza. **3.** Lugar donde se deposita las piezas para jugar al ajedrez. **4.** Situación en la que el rey, ni ninguna otra pieza, tiene posibilidad de movimiento, tocándole el turno al jugador de ese equipo.

Verticales:

5. Situación en jaque donde el rey no tiene escapatoria. **6.** Pieza que se mueve siempre en diagonal. **7.** Pieza que mueve en forma de letra "L". **8.** La única situación del ajedrez donde se mueven las dos piezas a la vez, rey y torre.

4. Realiza un dibujo siguiendo estas indicaciones.

1. A la izquierda del todo, una pieza de rey de color negro.
2. En el medio, un alfil de color blanco.
3. A la derecha del alfil coloca un caballo del color que quieras.
4. En la derecha, al final, una dama.
5. Entre el rey y el alfil vas a dibujar una torre de color blanca.
6. Debajo de todas las piezas dibuja tres peones, dos blancos y el de en medio, de color negro.

Ficha para el aula. Tercer ciclo

1. Lee el texto y contesta a las preguntas.

Gary Kasparov se puede considerar como el mejor jugador de todos los tiempos. El “Ogro de Bakú” aprendió a jugar al ajedrez viendo a sus padres cómo resolvían problemas de ajedrez. Pronto, con 13 años, se convirtió en campeón juvenil de la URSS (antigua Rusia) y su reputación empezó a crecer a nivel mundial. En 1985, a los 27 años, se enfrentó a Karpov por el título mundial. El encuentro se había pactado a 6 victorias, pronto el marcador se puso 5 a 0 a favor de Karpov, pero cuando todos daban por perdido el encuentro comenzó una larga serie de tablas. Kasparov anotó su primera victoria en la partida 32; la segunda en la partida 47; y la tercera, en la 48. El marcador iba 5 a 3, pero tras 6 meses y 48 partidas, el enfrentamiento se suspendió alegando cansancio por parte de los dos jugadores. Repentinamente se canceló la contienda sin coronar a un ganador. El encuentro se reanudó al año siguiente y Kasparov venció a Karpov proclamándose campeón mundial, un título que ha conservado durante más de 15 años consecutivos.

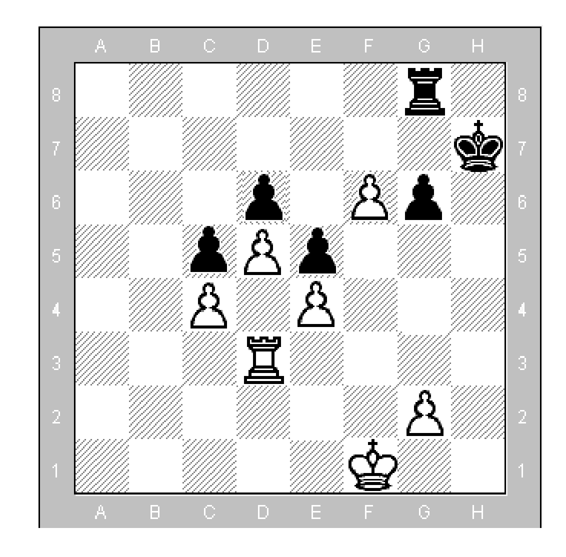
1. ¿Quién es el “Ogro de Bakú”?
2. Comenta como consiguió el título mundial de ajedrez.
3. ¿Qué ocurrió con la computadora Deep Blue?

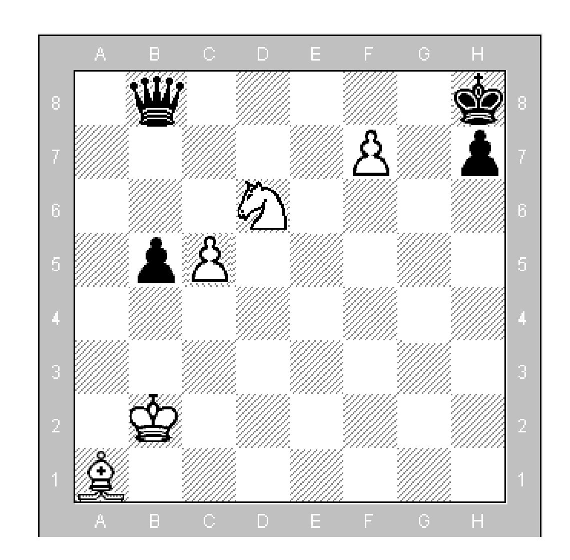
En 1996, Kasparov se mostró satisfecho tras derrotar a la supercomputadora Deep Blue en una batalla de inteligencias considerada la prueba más grande entre un hombre y una máquina. Kasparov había ganado por 4 a 2. Deep Blue podía calcular 100 millones de posiciones por segundo. En 1997, en una escena diferente, una nueva y mejorada computadora Deep Blue se impuso y finalmente derrotó a Kasparov en la revancha por un marcador de 3,5 a 2,5.

En el año 2.005 Gary Kasparov abandonó el mundo del ajedrez para dedicarse de lleno a la política, de la que es un representante que lucha contra el gobierno de Rusia, al que tilda de dictadura encubierta. También se dedica a preparar a jugadores profesionales como el "Mozart del ajedrez", Magnum Carlsen, el nuevo talento ajedrecístico.

5. ¿A qué se dedica actualmente Gary Kasparov?

2. Resuelve estos problemas jugando las piezas blancas y realizando el mate en un movimiento. Para ello debes utilizar el lenguaje algebraico.

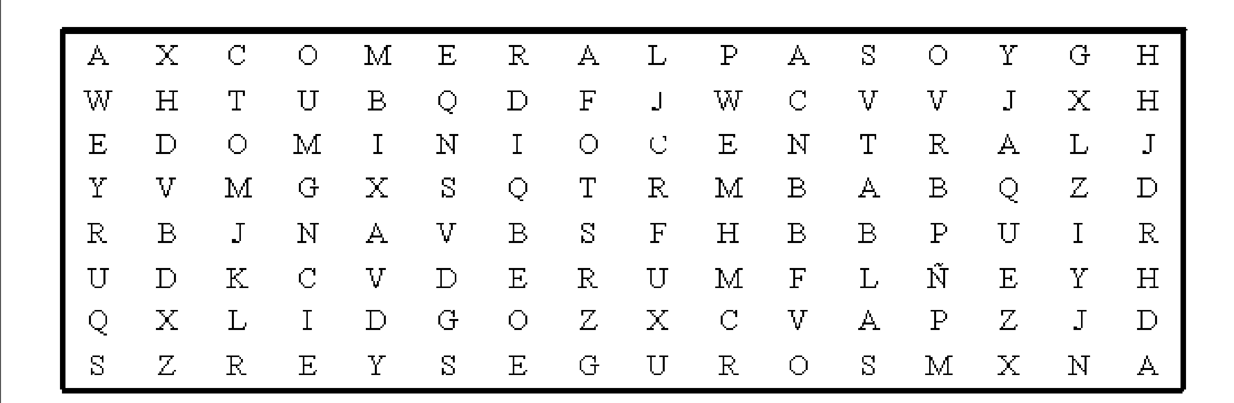




Solución:

Solución:

3. Realiza esta sopa de letras y encuentra seis conceptos relacionados con el ajedrez. Después explica en qué consiste el concepto que has encontrado.



A	X	C	O	M	E	R	A	L	P	A	S	O	Y	G	H
W	H	T	U	B	Q	D	F	J	W	C	V	V	J	X	H
E	D	O	M	I	N	I	O	C	E	N	T	R	A	L	J
Y	V	M	G	X	S	Q	T	R	M	B	A	B	Q	Z	D
R	B	J	N	A	V	B	S	F	H	B	B	P	U	I	R
U	D	K	C	V	D	E	R	U	M	F	L	Ñ	E	Y	H
Q	X	L	I	D	G	O	Z	X	C	V	A	P	Z	J	D
S	Z	R	E	Y	S	E	G	U	R	O	S	M	X	N	A

Control para segundo ciclo.

1. Contesta a estas preguntas brevemente:

- ¿Qué pasa cuando ambos reyes están juntos en casillas pegadas?

- ¿Qué es la captura en passant o comer al paso?

- ¿Cuándo no se puede hacer un enroque?

- ¿Qué es ahogado en el ajedrez?

2. Averigua cual es la frase verdadera (v) o falsa (f):

☐ En un final de Torre y Rey contra Rey no hay posibilidad de mate.

☐ Jaque mate es una amenaza directa al rey sin que éste tenga posibilidad de escapar.

☐ Jaque es una amenaza directa o indirecta al rey contrario.

☐ El rey siempre se desplaza en todos los casos con un paso.

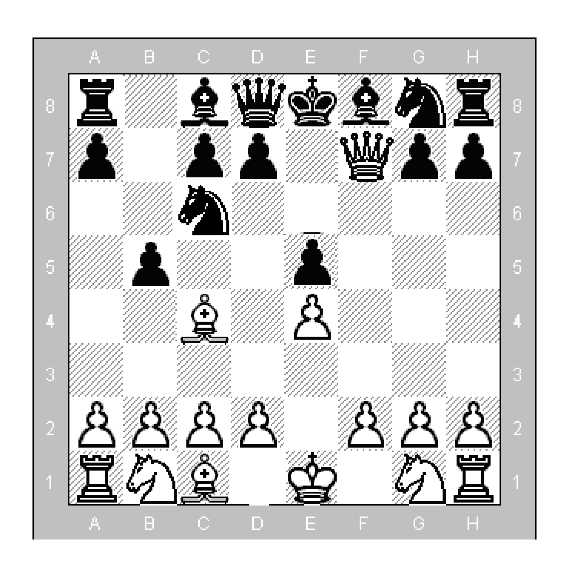
3. Une con flechas:

• Alfiles y Torres	• Largo o corto
• Enroque	• Todos los movimientos menos el caballo
• Dama	• Salto a cuadro de color contrario
• Caballo	• Nunca retrocede
• Peón	• Diagonales y horizontales

4. Rellena con las palabras adecuadas este texto:

Cuando juguemos una partida de ajedrez necesitaremos tener en cuenta factores como un.......................... central, colocar las .... de forma que estén relacionadas, realizar un ....para proteger al rey siempre que no sea contraproducente; también es necesario enfocar un ....para conseguir el objetivo que trata de realizar un ....al contrario.

5. Observa este gráfico y contesta cómo se llama este mate tan popular.



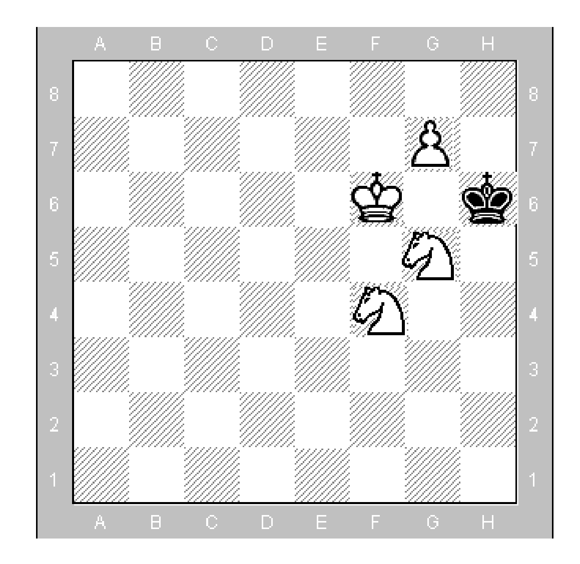
Control para tercer ciclo.

1. Rellena estos cuadros.

Símbolo	Notación	Valor	Piezas
♔			
♕			
♖			
♗			
♘			
♙			

SÍMBOLOS	
Captura	
Jaque	
Enroque: corto y largo	
Jaque mate	
Al paso	
Coronación	
PUNTUACIÓN PARTIDAS	
Partida ganada	
Partida perdida	
Partida en tablas	

2. Resuelve este problema de ajedrez, donde blancas coronándose consiguen hacer mate en ese mismo movimiento.



3. Define en pocas palabras estas definiciones:

Jaque a la descubierta:

Jaque doble:

Enclavamiento o clavada:

Caída de bandera:

Ahogado:

4. Realiza esta partida de ajedrez. Luego, adivina dónde están los errores y cómo se llama este mate.

1 e4, e5. 2 Df3, Cc6 3 ac4, D6. 4 Dxf7++

<table>
<tr><td>U.D: Juegos de tablero</td><td>Sesión número: 1</td><td>Nivel: 1º y 2º</td><td colspan="2">Ciclo: Primero</td></tr>
<tr><td colspan="5">Objetivos: Saber colocar el tablero de ajedrez/ Aprender y participar en los diferentes juegos de tablero/ Conocer las piezas del ajedrez/ Participar activamente en la recogida y mantenimiento del aula/ Respetar al rival en los juegos/ Aprender y disfrutar de los juegos practicados.</td></tr>
<tr><td colspan="5">Contenidos: El tablero de ajedrez: conocimiento y colocación correcta/ Los juegos de tablero: damas, damas chinas, ratón y gato, etc/ Aprendizaje y practica de los juegos de tablero/ Participación en el mantenimiento del material e instalaciones/ Respeto y valoración del compañero/a como jugador/ Respeto y uso adecuado del reglamento en los juegos.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Materiales: 12 tableros y cajas de ajedrez, mesas, sillas.</td><td>Aula de clase en parejas</td></tr>
<tr><td colspan="5">Parte Inicial: Explicamos el tema que daremos, haremos los grupos de trabajo y estableceremos las reglas de este tema (15´).

Parte principal

Enseñamos el tablero a la clase y como se coloca para jugar (5´)

Presentamos la pieza del peón. (2´)

“Ratón y gato”

Enseñanza de “Las damas”

Parte final: Recogida del material y acondicionamiento del aula (3´)</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>U.D: Juegos de tablero</td><td>Sesión número: 2</td><td>Nivel: 1º y 2º</td><td>Ciclo: Primero</td></tr>
<tr><td colspan="4">Objetivos: Organizar los grupos y la clase para eficacia de los contenidos/ Colocar correctamente el tablero/ Aprender y participar en los diferentes juegos de tablero/ Participar activamente en la recogida y mantenimiento del aula/ Iniciar en hábitos estratégicos de los juegos/ Respetar al rival en los juegos/ Aprender y disfrutar de los juegos practicados.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Contenidos: El tablero de ajedrez: conocimiento y colocación correcta/ Los juegos de tablero: damas, damas chinas, ratón y gato, etc/ Aprendizaje y practica de los juegos de tablero/ Participación en el mantenimiento del material e instalaciones/ Respeto y valoración del compañero/a como jugador/ Respeto y uso adecuado del reglamento en los juegos/ La estrategia en el juego: inicio y práctica.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Materiales: 12 tableros y cajas de ajedrez, mesas y sillas.</td><td>Aula de clase en parejas</td></tr>
<tr><td colspan="4">Parte Inicial: Ordenamos la clase y estableceremos las parejas de juego para toda la U.D. (10´) Repartir los tableros, luego observar y corregir los mal colocados.

Parte principal

“Las damas”: juego y resolución de conflictos y dudas que pueden surgir en el juego (15´-20´).

Enseñanza de “Las damas chinas”: (20´)

Parte final: Recogida del material y acondicionamiento del aula (3´)</td></tr>
</table>

U.D: Juegos de tablero	**Sesión número**: 3	**Nivel**: 1º y 2º	**Ciclo**: Primero
Objetivos: Colocar correctamente y autónoma el tablero/ Aprender y disfrutar en los diferentes juegos de tablero/ Mover correctamente las piezas de peón y rey/ Participar activamente en la recogida y mantenimiento del aula/ Iniciar en hábitos estratégicos de los juegos/ Respetar al rival en los juegos / Aprender y disfrutar de los juegos practicados			
Contenidos: / Las piezas de ajedrez: conocimiento y aplicación correcta en el juego/ los juegos de tablero: aprendizaje y práctica/ Conocimiento, aplicación y respeto del reglamento en los juegos/ Participación en el mantenimiento del material e instalaciones/ Respeto y valoración del compañero/a como jugador/ La estrategia en el juego: inicio y práctica.			
Materiales: 12 tableros y cajas de ajedrez, mesas y sillas.			Aula de clase en parejas
Parte Inicial: Ordenamos la clase y nos colocamos en nuestros sitios con nuestro material y nuestra pareja (5´). **Parte principal** “Las damas chinas”: comprensión y profundización del juego (10´). Enseñamos los movimientos del peón y su reglamento en el ajedrez. (5´) “Guerra de peones”: El profesor irá reforzando al alumno/a con la comprensión de los movimientos y con el juego (15”). Enseñanza de la pieza del Rey, su movimiento y sus factores reglamentarios (5´). “Soldados del rey”: (15´)´ Introducción del reglamento del ajedrez de manera intrínseca. **Parte final**: Recogida del material y acondicionamiento del aula (3´)			

U.D: Juegos de tablero	**Sesión número**: 4	**Nivel**: 1º y 2º	**Ciclo**: Primero
Objetivos: Reforzar las piezas aprendidas de ajedrez/ Aprender y disfrutar en los diferentes juegos de tablero/ Aprender a mover las piezas del alfil y la torre/ Conocer y aplicar el reglamento/ Participar activamente en la recogida y mantenimiento del aula/ Iniciar en hábitos estratégicos de los juegos/ Respetar al rival en los juegos / Aprender y disfrutar de los juegos practicados.			
Contenidos: Las piezas de ajedrez: conocimiento y aplicación correcta en el juego/ los juegos de tablero: profundización/ Aprendizaje progresivo del ajedrez/ Participación en el mantenimiento del material e instalaciones/ Respeto y valoración del compañero/a como jugador/ La estrategia en el juego: inicio y práctica.			
Materiales: 12 tableros y cajas de ajedrez, mesas y sillas.			Aula de clase en parejas
Parte Inicial: Ordenamos la clase y nos colocamos en nuestros sitios con nuestro material y nuestra pareja (5´). **Parte principal** Feedback sobre los movimientos del rey y del peón, así como sus reglas de movimiento (7). "Soldados del rey": práctica y refuerzo de las reglas de juego (20"). Seguimos introduciendo y reforzando el reglamento e introducimos el enroque. El alfil y la torre: enseñanza de sus movimientos y características (5´). "Soldados del rey + alfil + torre": seguimos con el mismo juego, pero añadimos estas dos piezas (15´). **Parte final**: Recogida del material y acondicionamiento del aula (3´)			

U.D: Juegos de tablero	**Sesión número**: 5	**Nivel**: 1º y 2º	**Ciclo**: Primero

Objetivos: Reforzar las piezas aprendidas de ajedrez/ Aprender a mover las piezas de la dama y del caballo/ Conocer y aplicar el reglamento del ajedrez/ Participar activamente en la recogida y mantenimiento del aula/ Iniciar en hábitos estratégicos de los juegos/ Respetar al rival en los juegos/ Aprender y disfrutar de los juegos practicados.

Contenidos: Las piezas de ajedrez: conocimiento y aplicación correcta en el juego/ Aprendizaje del ajedrez y su reglamento/ Participación en el mantenimiento del material e instalaciones/ Respeto y valoración del compañero/a como jugador/ La estrategia en el juego: inicio y práctica/ Evaluación los aprendizajes adquiridos.

Materiales: 12 tableros y cajas de ajedrez, mesas y sillas.	Aula de clase en parejas

Parte Inicial: Ordenamos la clase y nos colocamos en nuestros sitios con nuestro material y nuestra pareja (5´).

Parte principal:

Feedback de la sesión anterior: el alfil, la torre, reglamento, etc, de manera oral (7´)

La dama y el caballo: la pieza de la dama se mueve igual que las piezas que han sido enseñadas en la U.D, mientras el caballo lo aprenderán en ese momento (7´).

“Ajedrez”: una vez que han aprendido los movimientos de las piezas ya pueden jugar. El profesor debe añadir factores de reglas y seguir reforzando al alumno/a con las reglas (30´).

Evaluación oral y mediante la observación de los alumno/as.

Parte final: Recogida del material y acondicionamiento del aula (3´)

U.D: Jugamos al ajedrez	**Sesión número**: 1	**Nivel**: 3º y 4º	**Ciclo**: Segundo

Objetivos: Saber los conocimientos previos sobre el ajedrez/ Aprender y jugar a diferentes juegos de tablero/ Conocer y aplicar el reglamento/ Participar activamente en la recogida y mantenimiento del aula/ Iniciar en hábitos estratégicos de los juegos/ Respetar al rival en los juegos.

Contenidos: Las piezas del ajedrez/ El tablero de ajedrez y su colocación/ Factores reglamentarios del ajedrez/ Inicio en hábitos estratégicos en los juegos/ Participación en el mantenimiento del material e instalaciones/ Respeto y valoración del compañero/a como jugador/ La estrategia en el juego: inicio y práctica/ Los juegos de tablero: aprendizaje y práctica.

Materiales: 12 tableros y cajas de ajedrez, mesas y sillas.	Aula de clase en parejas

Parte Inicial: Presentación del tema, luego organizamos las parejas de clase y establecemos el reglamento de la clase. Para terminar, propuesta del trabajo de investigación que conllevará estos puntos (15´):

El tablero: ¿Por qué aparece esos números y letras en algunos tableros? Colocación correcta del tablero y número de casillas que tiene un tablero.

Las piezas: valor, movimientos, colocación al principio, dibujo y nombra alguna característica de la pieza.

Define: ahogado, comer al paso, coronación, enroque, jaque, mate y tablas.

Parte principal

Cuestionario oral sobre el ajedrez: movimientos piezas, su colocación, colocación del tablero, factores reglamentarios (enroque, mate, ahogado...) (10´).

"Las damas" (10´)

"Las damas chinas" (15´)

Parte final: Recogida del material y acondicionamiento del aula (3´)

U.D: Jugamos al ajedrez	**Sesión número**: 2	**Nivel**: 3º y 4º	**Ciclo**: Segundo
Objetivos: Conocer y aplicar las piezas: peón, rey y alfil/ Aprender y aplicar el reglamento del ajedrez/ Jugar y disfrutar de los diferentes juegos de tablero/ Participar activamente en la recogida y mantenimiento del aula/ Iniciar en hábitos estratégicos de los juegos/ Respetar al rival en los juegos.			
Contenidos: El peón, rey y alfil: aprendizaje y práctica en el ajedrez/ Factores reglamentarios del ajedrez/ Inicio en hábitos estratégicos en los juegos/ Participación en el mantenimiento del material e instalaciones/ Respeto y valoración del compañero/a como jugador/ La estrategia en el juego: inicio y práctica/ Los juegos de tablero: aprendizaje y práctica.			
Materiales: 12 tableros y cajas de ajedrez, mesas y sillas.			Aula de clase en parejas
Parte Inicial: Ordenamos la clase y nos colocamos en nuestros sitios con nuestro material y nuestra pareja (5´). **Parte principal** Presentación de la pieza del peón: valor, movimientos, etc. Introducimos la regla de comer al paso. (7´) "Guerra de peones" : (10´) Presentación de la pieza del rey: valor, movimientos, etc. Introducimos los conceptos de jaque, coronación, jaque mate, ahogado y tablas. (13´). "Soldados del rey": cada vez que exista una coronación de pieza se convierte en alfil. (25´) El profesor explicará el movimiento del alfil, además de reforzar y ayudar a los alumnos/as en los juegos. **Parte final**: Recogida del material y acondicionamiento del aula (3´)			

U.D: Jugamos al ajedrez	**Sesión número**: 3	**Nivel**: 3º y 4º	**Ciclo**: Segundo
Objetivos: Recordar y poner en práctica los factores reglamentarios del ajedrez/ Colocar y aplicar las piezas del alfil y torre/ Profundizar en las habilidades estratégicas/ Participar activamente en la recogida y mantenimiento del aula/ Respetar al rival en los juegos.			
Contenidos: El alfil y la torre: aprendizaje y práctica en el ajedrez/ Factores reglamentarios del ajedrez: respeto y puesta en práctica/ Profundización en hábitos estratégicos en los juegos/ Participación en el mantenimiento del material e instalaciones/ Respeto y valoración del compañero/a como jugador.			
Materiales: 12 tableros y cajas de ajedrez, mesas y sillas.		Aula de clase en parejas	
Parte Inicial: Ordenamos la clase y nos colocamos en nuestros sitios con nuestro material y nuestra pareja (5´). **Parte principal** Feedback de la sesión anterior incidiendo en los conceptos de coronación, jaque, mate, ahogado, comer al paso, etc. Explicamos el enroque. (7´) Explicación de las piezas del Alfil y la Torre: características, movimientos, valor, colocación inicial, etc. (7´) "Los soldados del rey + alfil + torre": el profesor debe reforzar al alumnado con el reglamento de juego. (25´) En función del tiempo se puede añadir la figura de la dama. **Parte final**: Recogida del material y acondicionamiento del aula (3´)			

<table>
<tr><td>U.D: Jugamos al ajedrez</td><td>Sesión número: 4</td><td>Nivel: 3º y 4º</td><td>Ciclo: Segundo</td></tr>
<tr><td colspan="4">Objetivos: Conocer y aplicar las piezas: dama y caballo/ Aprender y aplicar el reglamento del ajedrez/ Jugar al ajedrez de manera correcta/ Participar activamente en la recogida y mantenimiento del aula/ Profundizar en hábitos estratégicos del ajedrez/ Respetar al rival en los juegos.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Contenidos: La dama y el caballo: aprendizaje y práctica en el ajedrez/ Factores reglamentarios del ajedrez: respeto y puesta en práctica/ Profundización en hábitos estratégicos en los juegos/ Participación en el mantenimiento del material e instalaciones/ Respeto y valoración del compañero/a como jugador/ Iniciativa por mejorar en el ajedrez.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Materiales: 12 tableros y cajas de ajedrez, mesas y sillas.</td><td>Aula de clase en parejas</td></tr>
<tr><td colspan="4">Parte Inicial: Ordenamos la clase y nos colocamos en nuestros sitios con nuestro material y nuestra pareja (5´). Feedback de anteriores sesiones con cuestiones orales (evaluación) (7´)

Parte principal

Recordamos todos los aspectos reglamentarios, piezas, colocación de las piezas... (5´)

Introducimos las piezas de la dama y del caballo: características, movimientos, valor, colocación, etc. (10´).

Ajedrez: (30´) el profesor debe seguir reforzando a los alumnos en todas las dudas que se pueden ocasionar, además de trabajar en la asimilación del reglamento del juego.

Parte final: Recogida del material y acondicionamiento del aula (3´)</td></tr>
</table>

U.D: Jugamos al ajedrez	**Sesión número**: 5	**Nivel**: 3º y 4º	**Ciclo**: Segundo
Objetivos: Comprender y practicar las nociones fundamentales del ajedrez/ Aplicar el reglamento del ajedrez/ Mejorar en la práctica del ajedrez/ Participar activamente en la recogida y mantenimiento del aula/ Profundizar en hábitos estratégicos del ajedrez/ Respetar al rival en los juegos/ Conocer los diferentes de mates rápidos existentes.			
Contenidos: Las nociones fundamentales del ajedrez: comprensión y puesta en práctica/ Factores reglamentarios del ajedrez: respeto y puesta en practica/ Profundización y mejora en hábitos estratégicos en los juegos/ Participación en el mantenimiento del material e instalaciones/ Respeto y valoración del compañero/a como jugador/ Iniciativa por mejorar en el ajedrez/ Los mates rápidos: aprendizaje y comprensión.			
Materiales: 12 tableros y cajas de ajedrez, mesas y sillas. Pizarra digital, pizarra.		Aula de clase/ aula plumier	
Parte Inicial: Prepararemos toda la parte audiovisual. En caso de no tener, con la pizarra de aula apuntamos en clase los puntos más importantes. Utilizaremos un tablero central para explicar los conceptos siguientes. (5´). **Parte principal** Nociones fundamentales del ajedrez (teoría): explicar la importancia de realizar una buena apertura, dominio central, la seguridad del rey, la colocación de las piezas, la defensa, el enfoque del ataque, etc. (15´) Enseñanza de mates rápidos: mate del pastor, mate del león, mate del tonto y formas de pararlo. (15´) Partidas de ajedrez aplicando las nociones fundamentales (15´). **Parte final**: Recogida del material y acondicionamiento del aula (3´)			

U.D: Jugamos al ajedrez	**Sesión número**: 6	**Nivel**: 3º y 4º	**Ciclo**: Segundo
Objetivos: Aplicar el reglamento del ajedrez/ Mejorar en la práctica del ajedrez/ Participar activamente en la recogida y mantenimiento del aula/ Profundizar en hábitos estratégicos del ajedrez/ Respetar al rival en los juegos/ Aprender y practicar diferentes juegos de tablero/ Evaluar los conocimientos y prácticas de ajedrez.			
Contenidos: Las nociones fundamentales del ajedrez: puesta en práctica/ Factores reglamentarios del ajedrez: respeto y puesta en práctica/ Profundización y mejora en hábitos estratégicos en los juegos/ Participación en el mantenimiento del material e instalaciones/ Respeto y valoración del compañero/a como jugador/ Iniciativa por mejorar en el ajedrez/ Los juegos de tablero: aprendizaje y practica/ Evaluación de conocimientos y prácticas.			
Materiales: 12 tableros y cajas de ajedrez, mesas y sillas.		Aula de clase en parejas	
Parte Inicial: Ordenamos la clase y nos colocamos en nuestros sitios con nuestro material y nuestra pareja (5´). **Parte principal** Recogida de trabajos de investigación. (2´) Ajedrez (25´) y evaluación: los alumnos/as juegan a la vez que van resolviendo las diferentes cuestiones orales. El maestro/a a través de la observación sistemática también anota aspectos de las partidas de los alumnos (nociones fundamentales). “Pasapiezas”: (20´) **Parte final**: Recogida del material y acondicionamiento del aula (3´)			

U.D: Jugamos al ajedrez	**Sesión número**: 7	**Nivel**: 3º y 4º	**Ciclo**: Segundo
Objetivos: Evaluar todo lo trabajado a lo largo de las sesiones.			
Contenidos: Evaluación de lo aprendido en ajedrez.			
Materiales: 12 tableros y cajas de ajedrez, mesas y sillas.		Aula de clase en parejas	
Parte Inicial: Ordenamos la clase y nos colocamos en nuestros sitios con nuestro material y nuestra pareja (5´). **Parte principal** Examen tipo test (10´) Examen práctico (20´) "Pasapiezas" (20´) **Parte final**: Recogida del material y acondicionamiento del aula (3´)			

U.D: Practicamos ajedrez	**Sesión número**: 1	**Nivel**: 5º y 6º	**Ciclo**: Tercero

Objetivos: Partir de los conocimientos previos del alumnado/ Conocer y colocar correctamente el tablero de ajedrez/ Aprender y aplicar el reglamento a una partida de ajedrez/ Conocer y comprender las piezas del tablero de ajedrez/ Respetar al rival en los juegos/ Aprender y practicar diferentes juegos de tablero.

Contenidos: El tablero: colocación y comprensión/ las piezas del ajedrez: conocimiento, aplicación y comprensión/ El reglamento del ajedrez: comprensión y respeto/ Participación en el mantenimiento del material e instalaciones/ Respeto y valoración del compañero/a como jugador/ Iniciativa por mejorar en el ajedrez.

Materiales: Retroproyector, pizarra o pizarra digital. fichas	Aula de clase/ aula plumier

Parte Inicial: Control oral: motivación y evaluación inicial (5´) Normas de funcionamiento de la clase y formación de los grupos (10´)

Parte principal

· El tablero: colocación adecuada y explicación breve de los números y letras (simbología del tablero) (3´).

· Las piezas: valor, características, movimientos, colocación, simbología... (18´)

· El reglamento del ajedrez: comer al paso, jaque, mate, ahogado, tablas, enroques, coronación (18´)

Parte final: Dejar en el tablón de la clase, un folio con las instrucciones del trabajo de investigación en clase, que conllevará, además de la fecha de entrega, estos puntos:

Breve historia del ajedrez: 10 a 15 líneas.

Las piezas: valor, movimiento, puntuación, simbología, colocación inicial, características.

Jugadores mas famosos del ajedrez

Ajedrez en España: investiga a Alfonso X “el sabio” y los jugadores españoles de ajedrez más importantes.

U.D: Practicamos ajedrez	**Sesión número**: 2	**Nivel**: 5º y 6º	**Ciclo**: Tercero
Objetivos: Jugar de manera correcta una partida de ajedrez/ Aplicar el reglamento al juego/ Comprender las nociones básicas del ajedrez/ Respetar al rival en los juegos/ Mejorar en el ajedrez de manera progresiva.			
Contenidos: El ajedrez: practica y mejora progresiva del juego/ Aplicación correcta del reglamento a las situaciones de una partida de ajedrez/ Aprendizaje, practica y comprensión de las nociones básicas del juego/ Participación en el mantenimiento del material e instalaciones/ Respeto y valoración del compañero/a como jugador/ Iniciativa por mejorar en el ajedrez.			
Materiales: 12 tableros y cajas de ajedrez, mesas y sillas.			Aula de clase en parejas
Parte Inicial: Ordenamos la clase y nos colocamos en nuestros sitios con nuestro material y nuestra pareja (5´). **Parte principal** Realización de partidas de ajedrez, el profesor resolverá dudas relacionado con el reglamento y todo tipo de problemas que puedan surgir. También el docente debe estar atento al nivel del alumnado, el cual puede cambiar para poner grupos de idénticos conocimientos (20´) Teoría: nociones básicas sobre el ajedrez: dominio central, apertura, seguridad del rey, colocación de piezas, etc. (15´-20´) **Parte final**: Recogida del material y acondicionamiento del aula (3´)			

U.D: Practicamos ajedrez	**Sesión número**: 3	**Nivel**: 5º y 6º	**Ciclo**: Tercero

Objetivos: Recordar y poner en práctica las nociones básicas de juego/ Aprender el lenguaje algebraico del ajedrez/ Escribir y representar una partida de ajedrez/ Respetar al rival en los juegos/ Mejorar en el ajedrez de manera progresiva/ Mejorar en la práctica de ajedrez.

Contenidos: Aprendizaje, practica y comprensión de las nociones básicas del juego/ El lenguaje del ajedrez: conocimiento y comprensión/ Puesta en practica la escritura y lectura de partidas de ajedrez/ Mejora del nivel de juego a través del juego/ Participación en el mantenimiento del material e instalaciones/ Respeto y valoración del compañero/a como jugador/ Iniciativa por mejorar en el ajedrez.

Materiales: 12 tableros y cajas de ajedrez, mesas y sillas/ pizarra digital/ pizarra	Aula de clase en parejas

Parte Inicial: Ordenamos la clase y nos colocamos en nuestros sitios con nuestro material y nuestra pareja (5´).

Parte principal

Profundización y/o feedback sobre las nociones básicas. (10´)

Lenguaje algebraico en el ajedrez: simbología, tablero (columnas y filas) y sus números y letras, identificación de casillas, modelo de escritura de una partida de ajedrez, etc. (15´)

Actividades: realizar en el tablero una transcripción de partidas de ajedrez: mate del tonto y mate del pastor y alguna partida más larga (apoyo en la pizarra, cuaderno, pizarra digital de simbología). (12´)

Partidas de ajedrez entre compañeros apuntando sus movimientos (resto del tiempo, siempre que no haya problemas en todo la teoría dada)

Parte final: Recogida del material y acondicionamiento del aula (3´)

U.D: Practicamos ajedrez	**Sesión número**: 4	**Nivel**: 5º y 6º	**Ciclo**: Tercero

Objetivos: Dominar la escritura y lectura del lenguaje del ajedrez/ Aprender y disfrutar de juegos relacionados con el ajedrez/ Respetar al rival en los juegos/ Mejorar en el ajedrez de manera progresiva/ Mejorar en la práctica de ajedrez.

Contenidos: Puesta en práctica de las nociones básicas del juego/ El lenguaje del ajedrez: conocimiento y comprensión/ Dominio la escritura y lectura de partidas de ajedrez/ Mejora del nivel de juego a través del juego/ Participación en el mantenimiento del material e instalaciones/ Respeto y valoración del compañero/a como jugador/ Iniciativa por mejorar en el ajedrez/ Aprendizaje y disfrute de juegos de tablero: pasapiezas.

Materiales: 12 tableros y cajas de ajedrez, mesas y sillas.	Aula de clase en parejas

Parte Inicial: Ordenamos la clase y nos colocamos en nuestros sitios con nuestro material y nuestra pareja (5´).

Parte principal

Transcripción de una partida de ajedrez de entre 15 y 25 movimientos. (10´)

Partidas de ajedrez escribiendo los propios alumnos/as sus movimientos. (25´)

Recogida de las partidas por parte del profesor (evaluación).

Enseñanza del juego del “pasapiezas”. (12´)

Parte final: Recogida del material y acondicionamiento del aula (3´)

U.D: Practicamos ajedrez	**Sesión número**: 5	**Nivel**: 5º y 6º	**Ciclo**: Tercero

Objetivos: Dominar la escritura y lectura del lenguaje del ajedrez/ Aprender y disfrutar de juegos relacionados con el ajedrez/ Respetar al rival en los juegos/ Mejorar en el ajedrez de manera progresiva/ Mejorar en la práctica de ajedrez/ Conocer mates rápidos populares y su defensa.

Contenidos: El lenguaje del ajedrez: conocimiento y comprensión/ Dominio la escritura y lectura de partidas de ajedrez/ Mejora del nivel de juego a través del juego/ Participación en el mantenimiento del material e instalaciones/ Respeto y valoración del compañero/a como jugador/ Iniciativa por mejorar en el ajedrez/ Aprendizaje y disfrute de juegos de tablero: pasapiezas/ Mates rápidos populares: aprendizaje y su defensa.

Materiales: 12 tableros y cajas de ajedrez, mesas y sillas.	Aula de clase en parejas

Parte Inicial: Ordenamos la clase y nos colocamos en nuestros sitios con nuestro material y nuestra pareja (5´).

Parte principal

Feedback muy rápido de nociones, simbología... (10´)

Enseñanza de mates rápidos: pastor, mate del tonto, mate del pastor. (15´)

“Pasapiezas” (25´)

Parte final: Recogida del material y acondicionamiento del aula (3´)

U.D: Practicamos ajedrez	**Sesión número**: 6	**Nivel**: 5º y 6º	**Ciclo**: Tercero
Objetivos: Evaluar los conocimientos adquiridos de la unidad.			
Contenidos: Evaluación de los contenidos de la UD.			
Materiales: 12 tableros y cajas de ajedrez, mesas y sillas.			Aula de clase en parejas
Parte Inicial: Examen tipo test de 15´ y recogida de trabajos. **Parte principal** Examen de partidas de ajedrez entre compañeros escritas sin fallos y entregadas al profesor, el profesor valorará: Correcta manera de escribir. Uso de las nociones básicas. Observar visualmente que realizan las partidas y anotar si realizan acciones ilícitas. **Parte final**: Recogida del material y acondicionamiento del aula (3´)			

5. Soluciones del fichero de actividades

Ejercicios para el alumnado.

Ejercicio 1:

- Es una manera de conseguir desviar el caballo utilizando el cebo de la dama, para dejar el flanco de la casilla f7 libre para realizar el mate.

Ejercicio 2:

- Sí, solo ha enfocado su ataque, pero se ha olvidado de elaborar su defensa.
- Jaque doble, ya que el rey negro recibe doble amenaza en la casilla g5 con el alfil y en d1 con la torre.

Ejercicio 3:

- Respuesta de libre elección.

Ejercicio 4:

- Las piezas blancas se ven obligadas a realizar 10. Dxg4. Luego, negras en esa jugada 10. ..., Cxf2+, tendría la dama a su merced y sería demasiada desventaja para las piezas blancas para remontar la partida.

Ejercicio 5:

- ?? significa error grave.
- ¡¡ significa movimiento óptimo.
- ++ significa jaque mate.
- + significa jaque.

Ejercicio 6:

- Si capturan en la jugada 5. fxe3, Dh4+. 6. g3, Dxg3++.
- La otra opción es dejar que la dama sea capturada y jugar con una desventaja enorme.

Ejercicio 7:

- Respuesta de libre elección.

Ejercicio 8:

- Respuesta de libre elección.
- De todas maneras, el ataque de negras con sacrificio de dama es propio de una obra maestra.

Ejercicio 9:

- Si coloca la dama en la casilla d2 (Dd2) las piezas negras responderían Cxd2 y la ventaja de una dama es suficiente para ganar una partida.

Problemas con diagramas para los tres ciclos.

Primer ciclo

Problema 1:

- El tablero está mal colocado
- El tablero debería estar con el cuadro negro arriba a la derecha, o bien, debajo a la izquierda.
- Una gran variedad de juegos: ajedrez, damas, damas chinas, etc.

Problema 2:

- Se produce la coronación de la pieza en dama.
- Desplazamiento libre en diagonal por todos los espacios del tablero y en todas las direcciones.

Problema 3:

- Capturar las dos piezas negras y coronarse en dama en la misma jugada.

Problema 4:

- Damas chinas.
- No se puede capturar ninguna pieza.
- Gana quien coloque las piezas en la zona contraria el primero.

Problema 5:

- Soldados del rey
- Como en el ajedrez, uno o dos pasos en su salida inicial.
- Una casilla alrededor siempre que no esté dominada por otra pieza.

Problema 6:

- Sí, el peón de la casilla c3.
- Tras la captura sería jaque hacia el rey negro.
- Puede y debe capturar dicho peón que le amenaza.

Problema 7:

- Se está produciendo un jaque mate de las piezas blancas.
- Jaque mate significa que la partida ha terminado.
- El jugador que ha realizado ese mate.
- Sí es cierto, se puede coronar en cualquier pieza menos el peón o rey.

Problema 8:

- El rey no puede moverse hacia ningún lado.
- Esa situación se llama ahogado.
- Esta partida sería con un resultado de tablas, o lo mismo, 0,5 puntos por equipo.

Segundo ciclo

Problema 1:

- Las damas chinas.
- No, está totalmente prohibido la captura de piezas.
- Quien consiga llegar a zona contraria inicial entes de que lo haga el oponente.

Problema 2:

- Se desplaza saltando para llegar a la zona contraria.
- Sí es válido, de hecho es la base del juego para conseguir avanzar las piezas.
- Deben acordar los jugadores como debe salir esa pieza. No obstante, conforme pasa el juego se debe avisar al oponente de la situación.

Problema 3:

- Deben acordar como debe salir la pieza negra de esa esquina.
- Las piezas blancas.
- Se contara cada movimiento de las negras como punto que gana las piezas blancas por conseguir el objetivo antes que las piezas negras.
- Para las piezas blancas.

Problema 4:

- Capturar las dos piezas en el mismo movimiento.
- Capturar esa pieza para después poder coronarme en dama en la siguiente jugada.

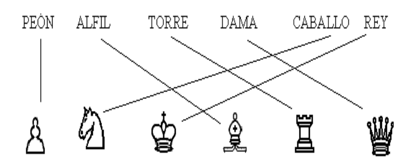
Nota: Los siguientes problemas en este ciclo, así como en el tercero, están resueltos en el mismo ejercicio formulado.

Fichas de trabajo para casa por ciclos.

Primer ciclo

1. Damas, jaque, tablero, pieza, peón.
2.
   - Soldados del rey
   - Rey y no pueden estar juntos
   - Cuando el peón llega al final se convierte en dama
3. Se trata de la pieza torre

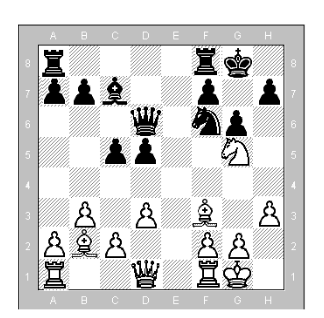
4.



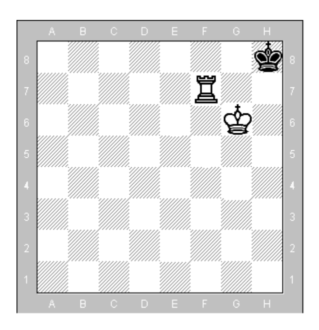
5. Colorea a libre elección.

Segundo ciclo

1.



Solución: Dh2++



Solución: Tf8++

2.
   1. Mate.
   2. Ahogado.
   3. Tablas.
   4. Jaque.
   5. Enroque.
   6. Paso.
   7. Dama.

3.

Movimientos diagonales
Movimientos verticales
Salta por encima
Movimientos limitados
Nunca retrocedo en mis pasos.
Menos saltar hago de todo.

El caballo
La dama
Alfiles
La torre
Rey
Peón

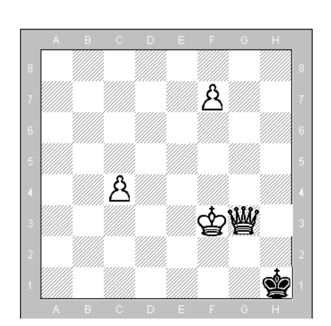
4. y 5. Respuestas de libre elección.

Tercer ciclo

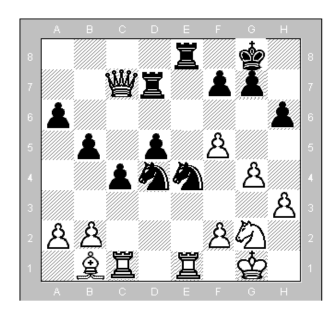
1.

- Comentario de libre respuesta. Se espera que hable del cebo de la pieza dama para conseguir un mate inimaginable.
- ?? muy mala jugada, ++ jaque mate, +? jaque y movimiento erróneo.
- Respuesta de libre elección, incidimos en que se explique su versión.

2.

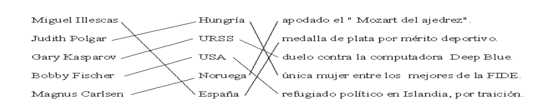


Solución: Dg2++



Solución: Cf3+, Rh1 y Cxf2+

3. Respuesta de libre elección.
4.



5. Apertura, tablero, passant, captura, jaque, enroque, columna, mate y ahogado.

Fichas para el aula por ciclos

Primer ciclo

1. Ajedrez, damas, soldados, casilla y rey.

2.
   - Rojo: peón, alfil, caballo, dama, torre y rey.
   - Azul: tablero, casilla, enroque, jaque, ahogado y damas.

3. Deben seguir la línea progresiva de puntos. Es la pieza torre.

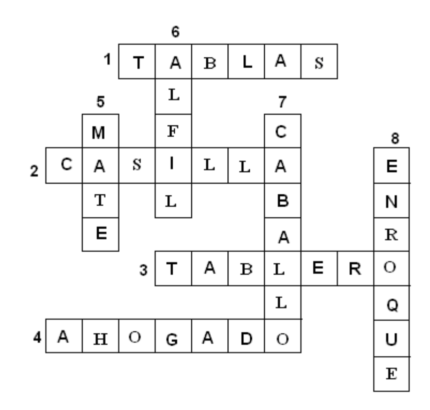
4. Respuesta de libre elección.

Segundo ciclo

1.
   1. China, India y en la antigua Persia.
   2. Alfonso X “el sabio”.
   3. Las diferencias se traducían en el reglamento: la coronación, movimientos de algunas piezas, entre otros aspectos.
   4. Finales del siglo XIX y sobre todo en el siglo XX.

2. En este orden: F, V, F, V, V y F.

3.



4. El alumno/a solo tiene que dibujar en función de lo que ha acordado el enunciado, haciendo hincapié en las nociones espaciales.

1.

1. Gary Kasparov.
2. Consiguió el título mundial en una maratón de partidas al mejor de 6 victorias, que se tuvo que suspender por la fatiga de ambos jugadores y que se reanudó al año siguiente; Kasparov, que había empezado perdiendo el campeonato, supo darle vuelta a la situación y ganar el título.
3. En 1996 Kasparov ganó a una supercomputadora de ajedrez en una batalla de inteligencias, pero al año siguiente, una versión nueva de la computadora consiguió darle la vuelta y ganar a Kasparov.
4. Se dedica a la política y a entrenar y preparar a Magnum Carlsen,el nuevo prodigio del ajedrez.

2.



Solución: Th3++



Solución: Rb3++

3. Conceptos encontrados: comer al paso, ahogado, tablas, jaque, rey seguro y dominio central.

Controles para segundo y tercer ciclo.

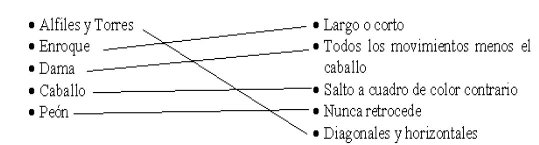
Control para segundo ciclo

1.

- Por cuestiones de reglamento, los reyes no pueden estar en casillas pegadas, aparte de ser casillas dominadas por los citados reyes.
- Una regla que se aplica en las salidas de los peones trata de una captura que puede darse cuando un peón, que avanza dos casillas desde su casilla inicial, se pone junto a un peón adversario. Este último tiene la posibilidad de capturar el peón enemigo como si hubiera avanzado una casilla.
- El enroque no se puede hacer cuando se ha movido el rey, una o las dos torres en situación de jaque y cuando una o ambas casillas entre el rey y la torre está dominada o bajo amenaza de una pieza contraria.
- La imposibilidad de mover alguna pieza en el turno del jugador, siempre que no esté bajo amenaza ni en jaque mate.

2. En este orden: F, V, F, V.

3.



4. En este orden: dominio central, piezas, enroque, ataque, jaque mate.

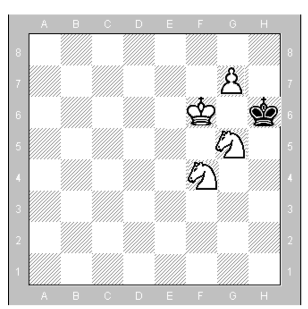
5. Jaque pastor

Control para tercer ciclo

1.

Símbolo	Notación	Valor	Piezas
♔	R	Infinito	1
♕	D	9	1
♖	T	5	2
♗	A	3	2
♘	C	3	2
♙	e, f, etc.	1	8

2.



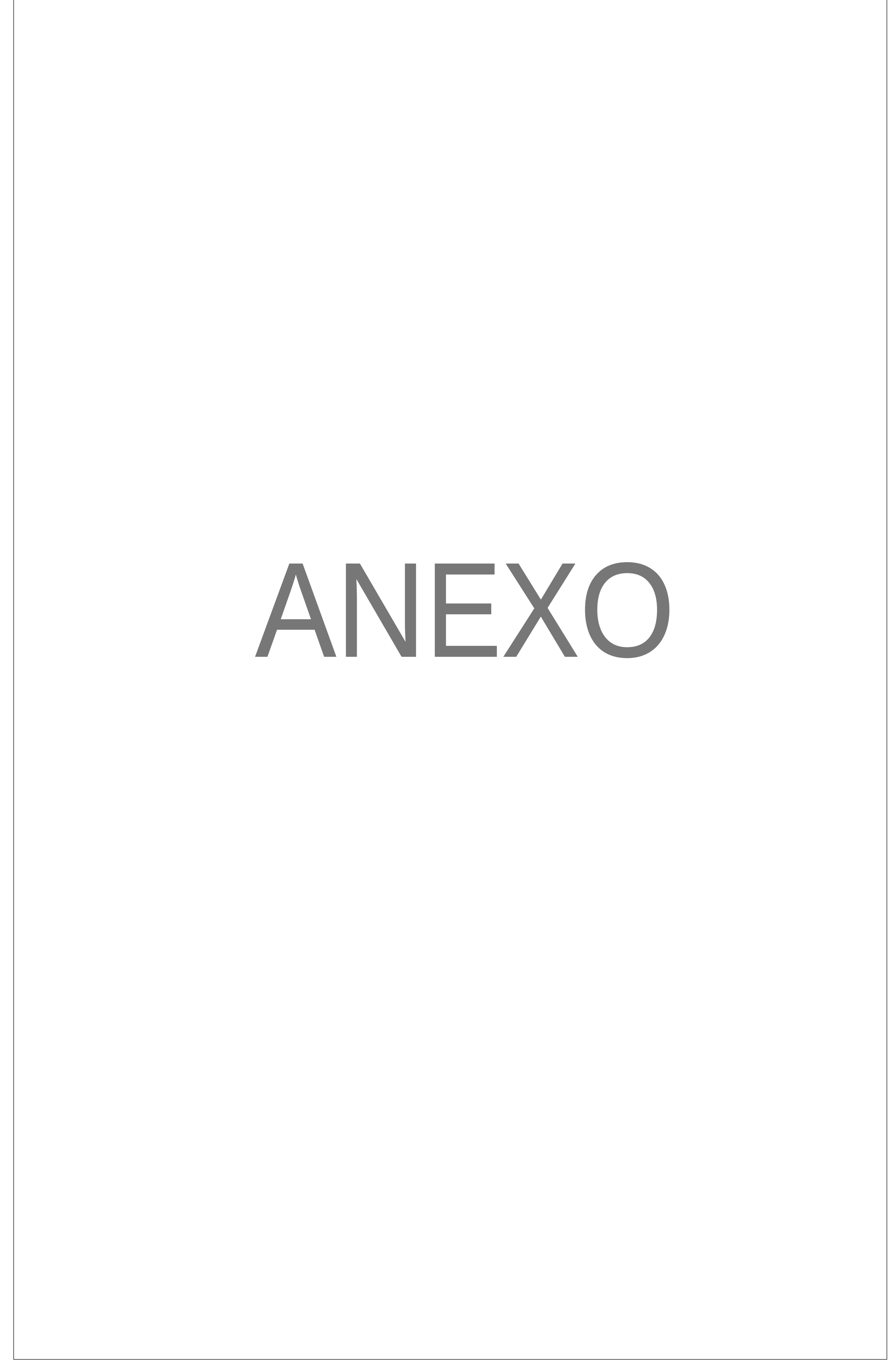
Solución: g8=C++

SÍMBOLOS	
Captura	x
Jaque	+
Enroque: corto y largo	0-0/0-0-0
Jaque mate	++
Al paso	a.p
Coronación	=
PUNTUACIÓN PARTIDAS	
Partida ganada	1
Partida perdida	0
Partida en tablas	0,5

3.

- Jaque a la descubierta: es el ataque directo al rey, no por el movimiento de la pieza atacante, sino por la retirada de otra que tapa su acción.
- Jaque doble: cuando la pieza que se mueve para permitir el jaque al descubierto mueve a una casilla desde la que también da jaque.
- Enclavamiento o clavada: imposibilidad parcial o total de una pieza para moverse, dado que dicho desplazamiento pondría en jaque al rey de su mismo color.
- Caída de bandera: sería perder la partida por falta de tiempo o tiempo agotado.
- Ahogado: la imposibilidad de mover alguna pieza en el turno del jugador, siempre que no esté bajo amenaza ni en jaque mate.

4. ac4: sería Ac4, ya que mueve el alfil y se representa con letra mayúscula. D6: sería d6 ya que el peón se representa en minúscula.



ANEXO

LEYES DEL AJEDREZ DE LA FIDE

Las Leyes del Ajedrez de la FIDE cubren el juego sobre el tablero.

El texto en inglés es la versión auténtica de las Leyes del Ajedrez que se adoptaron en el 77º Congreso de la FIDE celebrado en Dresde (Alemania) en noviembre de 2008, entrando en vigor el 1 de Julio de 2009.

En estas Leyes, las palabras "él", "al" (a él), "su" (de él) y "suyo" incluyen a "ella", "a ella", "su" (de ella) y "suya".

PRÓLOGO

Las Leyes del Ajedrez no pueden abarcar todas las situaciones posibles que pueden surgir durante una partida, así como tampoco pueden regular todas las cuestiones administrativas. En los casos no regulados con precisión por un Artículo de las Leyes debería ser posible llegar a una decisión correcta estudiando situaciones análogas examinadas en las mismas. Las Leyes presuponen que los árbitros tienen la competencia, recto juicio y absoluta objetividad necesarios para ello. Una reglamentación excesivamente detallada podría privar al árbitro de su libertad de criterio e impedirle hallar la solución a un problema, guiada por la ecuanimidad, la lógica y la consideración de factores especiales.

La FIDE apela a todos los jugadores de ajedrez y federaciones para que acepten este criterio.

Una federación afiliada es libre de introducir reglas más detalladas, siempre que éstas:

- No sean contradictorias en ningún sentido con las Leyes del Ajedrez oficiales de la FIDE;
- Se limiten al territorio de la federación en cuestión; y
- No sean válidas para ningún match, campeonato o prueba clasificatoria de la FIDE, ni para un torneo valedero para la obtención de un título o de rating FIDE.

REGLAS DE JUEGO

Artículo 1: Naturaleza y objetivos de la partida de ajedrez

1.1 La partida de ajedrez se juega entre dos adversarios que mueven alternativamente sus propias piezas sobre un tablero cuadrado, llamado "tablero de ajedrez". El jugador con las piezas blancas comienza la partida. Se dice que un jugador "está en juego" cuando se ha realizado la jugada de su adversario. (Ver artículo 6.7)

1.2 El objetivo de cada jugador es situar al rey de su adversario "bajo ataque", de tal forma que el adversario no disponga de ninguna jugada legal. Del jugador que alcanza este objetivo se dice que ha dado "mate" al rey de su adversario y que ha ganado la partida. No está permitido dejar el propio rey bajo ataque, ni exponerlo al ataque ni capturar el rey del oponente. El adversario, cuyo rey ha recibido el mate, pierde la partida.

1.3 Si la posición es tal que ninguno de los jugadores puede dar mate, la partida es tablas.

Artículo 2: La posición inicial de las piezas sobre el tablero

2.1 El tablero de ajedrez es un cuadrado dividido en 64 casillas cuadradas del mismo tamaño, con distribución 8 x 8, alternativamente claras (las casillas “blancas”) y oscuras (las casillas “negras”).

El tablero se coloca entre los jugadores de tal forma que la casilla de la esquina derecha más cercana a cada jugador sea blanca.

2.2 Al comienzo de la partida, un jugador dispone de 16 piezas de color claro (las pie-zas “blancas”); el otro tiene 16 piezas de color oscuro (las piezas “negras”).

Estas piezas son las siguientes:

Un rey blanco,

Una dama blanca,

Dos torres blancas,

Dos alfiles blancos,

Dos caballos blancos,

Ocho peones blancos,

Un rey negro,

Una dama negra,

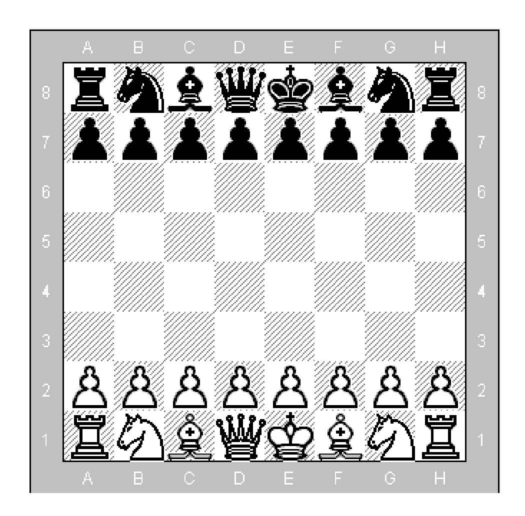
Dos torres negras,

Dos alfiles negros,

Dos caballos negros,

Ocho peones negros.

2.3 La posición inicial de las piezas sobre el tablero es la siguiente:



2.4 Las ocho hileras verticales de casillas se denominan "columnas". Las ocho hileras horizontales de casillas se denominan "filas". Una sucesión de casillas del mismo color en línea recta que va desde un borde del tablero hasta otro adyacente, se denomina "diagonal".

Artículo 3: El movimiento de las piezas

3.1 No está permitido mover una pieza a una casilla ocupada por una pieza del mismo color. Si una pieza se mueve a una casilla ocupada por una pieza de su adversario, ésta es capturada y retirada del tablero como parte del mismo movimiento. Se dice que una pieza ataca a otra del adversario si puede efectuar una captura en esa casilla conforme a los Artículos 3.2 a 3.8. Se considera que una pieza ataca una casilla, incluso si no puede ser movida a dicha casilla porque este movimiento dejaría o colocaría su propio rey bajo ataque.

3.2 El alfil puede ser movido a cualquier casilla a lo largo de una de las diagonales sobre las que se encuentra.

3.3 La torre puede ser movida a cualquier casilla a lo largo de la fila o columna en las que se encuentra.

3.4 La dama puede ser movida a cualquier casilla a lo largo de la fila, columna o di-agonal en las que se encuentra.

3.5 Al realizar estos movimientos, el alfil, la torre o la dama no pueden pasar sobre ninguna otra pieza.

3.6 El caballo puede ser movido a una de las casillas más próximas a la que se encuentra, sin ser de la misma fila, columna o diagonal.

3.7

a. El peón puede ser movido hacia adelante a la casilla inmediatamente delante suyo en la misma columna, siempre que dicha casilla esté desocupada; o

b. en su primer movimiento el peón puede ser movido como en (a); alternativamente, puede avanzar dos casillas a lo largo de la misma columna, siempre que ambas casillas estén desocupadas; o

c. el peón puede ser movido a una casilla ocupada por una pieza del adversario que esté en diagonal delante suyo, sobre una columna adyacente, capturando dicha pieza.

d. Un peón que ataca una casilla atravesada por un peón del adversario que ha avanzado dos casillas en un movimiento desde su casilla original, puede capturarlo como si sólo hubiera avanzado una casilla. Esta captura sólo puede efectuarse en el movimiento inmediatamente siguiente al citado avance y se denomina captura “al paso”.

e. Cuando un peón alcanza la fila más alejada desde su posición inicial debe ser cambiado como parte del mismo movimiento, en la misma casilla, por una dama, torre, alfil o caballo del color del peón. La elección del jugador no está limitada a piezas que hayan sido capturadas anteriormente. Este cambio de un peón por otra pieza se denomina “promoción”, siendo inmediato el efecto de la nueva pieza.

3.8 Hay dos formas diferentes de mover el rey:

i. desplazándolo a cualquier casilla adyacente no atacada por una o más piezas del adversario,

ii. "enrocando". El enroque es un movimiento del rey y de una de las torres del mismo color a lo largo de la primera fila del jugador, que cuenta como una simple jugada del rey y que se realiza como sigue: el rey es trasladado dos casillas desde su casilla original hacia la torre en su casilla original y luego dicha torre es trasladada a la casilla que acaba de cruzar el rey.

(1) Se ha perdido el derecho al enroque:

a. si el rey ya ha sido movido, o

b. con una torre que ya ha sido movida.

(2) El enroque está temporalmente impedido:

a. si la casilla en la que se encuentra el rey, o la que debe cruzar, o la que finalmente va a ocupar, está atacada por una o más piezas del adversario,

b. si hay alguna pieza entre el rey y la torre con la que se va a efectuar el enroque.

3.9 Se dice que el rey está "en jaque" si está atacado por una o más piezas del adversario, incluso aunque dichas piezas no pudieran ser movidas porque dejarían o situarían a su propio rey en jaque. Ninguna pieza puede ser movida de forma que ponga o deje a su propio rey en jaque.

Artículo 4: La acción de mover las piezas

4.1 Cada jugada debe efectuarse con una sola mano.

4.2 El jugador que está en juego puede ajustar una o más piezas en sus casillas, siempre que previamente exprese su intención de hacerlo (por ejemplo, diciendo "compongo").

4.3 Exceptuando lo previsto en el Artículo 4.2, si el jugador que está en juego toca de-liberadamente sobre el tablero:

a. una o más piezas propias, debe mover la primera pieza tocada que se pueda mover; o

b. una o más piezas del adversario, debe capturar la primera pieza tocada que pueda ser capturada; o

c. una pieza de cada color, debe capturar la pieza del adversario con la suya o, si ello es ilegal, mover o capturar la primera pieza tocada que se pueda mover o capturar. Si resulta imposible establecer qué pieza se tocó en primer lugar, será la pieza propia la que se considere como pieza tocada.

4.4 Si el jugador que está en juego

a. toca deliberadamente su rey y torre, debe enrocar por ese lado si fuera legal hacerlo, o

b. toca deliberadamente una torre y luego su rey, no podrá enrocar por ese lado en esa jugada y se procederá según lo establecido en el Artículo 4.3.a, o

c. con la intención de enrocar, toca el rey o rey y torre a la vez, siendo ilegal el enroque por ese lado, el jugador debe hacer otra jugada legal con su rey, lo que puede incluir el enroque por el otro lado. Si el rey no tiene ningún movimiento legal, el jugador es libre de realizar cualquier jugada legal, o

d. promociona un peón, la elección de la nueva pieza se considerará definitiva cuando ésta toque la casilla de promoción.

4.5 Si ninguna de las piezas tocadas puede ser movida o capturada, el jugador puede realizar cualquier jugada legal.

4.6 Cuando se ha dejado una pieza en una casilla, como jugada legal o parte de una jugada legal, ya no puede ser movida a otra casilla en esta jugada. Se considera que el movimiento ha sido realizado cuando se han cumplido todos los requisitos pertinentes del Artículo 3. Si la jugada no es legal se realizará otra jugada en su lugar, de acuerdo con el artículo 4.5.

a. en el caso de una captura, cuando la pieza capturada se ha retirado del tablero y el jugador ha soltado su propia pieza después de situarla en su nueva casilla, o

b. en el caso del enroque, cuando el jugador ha soltado la torre en la casilla previamente cruzada por el rey. Cuando el jugador ha soltado el rey la jugada no se considera todavía completada, pero el jugador ya no tiene otra opción que realizar el enroque por ese lado, siempre que sea legal, o

c. en el caso de la promoción de un peón, cuando éste ha sido retirado del tablero y la mano del jugador ha soltado la nueva pieza después de situarla en la casilla de promoción. Cuando el jugador ha soltado el peón que ha alcanzado la casilla de promoción, la jugada no se considera todavía completada, pero el jugador no tiene ya el derecho de jugar el peón a otra casilla.

4.7 Un jugador pierde su derecho a reclamar la violación por parte de su adversario del artículo 4 una vez que él mismo haya tocado deliberadamente una pieza.

Artículo 5: La finalización de la partida

5.1

a. La partida es ganada por el jugador que ha dado mate al rey de su adversario. Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que la jugada que generó la posición de mate fuera una jugada legal.

b. La partida es ganada por el jugador cuyo adversario declara que abandona. Esto finaliza inmediatamente la partida.

5.2

a. La partida es tablas cuando el jugador que está en juego no puede hacer ninguna jugada legal y su rey no está en jaque. Se dice entonces que el rey está “ahogado”. Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que la jugada que generó la posición de rey ahogado fuera legal.

b. La partida es tablas cuando se alcanza una posición en la que ningún jugador puede dar mate al rey del adversario con cualquier serie de jugadas legales. Se dice entonces que la partida termina en una “posición muerta”. Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que la jugada que generó tal posición fuera legal (ver Artículo 9.6).

c. La partida es tablas por acuerdo entre los dos jugadores durante el desarrollo de la misma. Esto finaliza inmediatamente la partida. (Ver Artículo 9.1).

d. La partida puede ser tablas si se va a dar o ya se ha dado cualquier posición idéntica al menos tres veces sobre el tablero. (Ver Artículo 9.2).

e. La partida puede ser tablas si cada jugador ha hecho los últimos 50 movimientos consecutivos sin que haya habido ningún movimiento de peón ni captura de pieza. (Ver Artículo 9.3).

REGLAS DE COMPETICIÓN

Artículo 6: El reloj de ajedrez

6.1 Se entiende por “reloj de ajedrez” un reloj con dos indicadores de tiempo, conectados entre sí de tal forma que sólo uno de ellos pueda funcionar en cada momento.

En las presentes Leyes, el término “reloj” hace referencia a uno de los dos citados indicadores de tiempo.

Cada pantalla del reloj cuenta con una “bandera”.

Se entiende por “caída de bandera” la finalización del tiempo asignado a un jugador.

6.2

a. Al utilizar un reloj de ajedrez, cada jugador debe realizar un número mínimo de jugadas, o todas, en un período de tiempo prefijado y/o puede recibir un determinado tiempo adicional con cada jugada. Todas estas cuestiones deben ser especificadas con antelación.

b. El tiempo no consumido por un jugador durante un período se añade a su tiempo disponible para el siguiente período, excepto en la modalidad de “demora”.

En la modalidad de demora, ambos jugadores reciben un determinado “tiempo principal de reflexión”. Además, por cada jugada reciben un “tiempo extra fijo”. El descuento del tiempo principal comienza sólo cuan-do el tiempo extra se ha agotado. El tiempo principal de reflexión no cambia siempre que el jugador detenga su reloj antes de que se agote el tiempo extra, independientemente de la proporción de tiempo extra utilizado.

6.3 Inmediatamente después de una caída de bandera, deben comprobarse los requisitos del Artículo 6.2.a.

6.4 Antes del comienzo de la partida, el árbitro decide la ubicación del reloj de ajedrez.

6.5 A la hora especificada para el comienzo de la partida, se pone en marcha el reloj del jugador que tiene las piezas blancas.

6.6

a. El jugador que se presente ante el tablero después de comenzada la sesión de juego perderá la partida. Es decir, el tiempo permitido de retraso es de 0 minutos. Las bases de la competición podrán especificar otra cosa.

b. En el caso de que las bases de la competición especifiquen otra cosa, si al comienzo de la partida no está presente ninguno de los jugadores, el jugador de blancas perderá todo el tiempo transcurrido hasta su llegada, salvo que las bases de la competición o el árbitro decidan otra cosa.

6.7

a. Durante la partida, cada jugador, una vez realizada su jugada sobre el tablero, detendrá su reloj y pondrá en marcha el de su adversario. A un jugador siempre se le debe permitir detener su reloj. Hasta que el jugador lo haya hecho así, no se considera que su jugada esté completada, salvo que la jugada que ha realizado finalice la partida (ver Artículos 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c y 9.6).

El tiempo transcurrido entre realizar la jugada sobre el tablero y detener su reloj, poniendo en marcha el del adversario, se considera como parte del tiempo asignado al jugador.

b. Un jugador debe detener su reloj con la misma mano con la que realizó su jugada. Está prohibido que un jugador mantenga el dedo sobre el pulsador o rondando por encima del mismo.

c. Los jugadores deben manejar el reloj de ajedrez correctamente. Está prohibido golpearlo violentamente, cogerlo o tirarlo. Un manejo incorrecto del reloj será penalizado de acuerdo con el Artículo 13.4.

d. Si un jugador está imposibilitado para utilizar el reloj, puede ser acompañado por un asistente, que deberá ser aceptado por el árbitro,

para desempeñar dicha labor. El árbitro ajustará su reloj de una forma proporcionada.

6.8 Se considera que una bandera ha caído cuando el árbitro lo observa o cuando uno de los dos jugadores ha efectuado una reclamación válida en ese sentido.

6.9 Excepto los casos donde se aplique uno de los Artículos 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b o 5.2.c, si un jugador no completa el número prescrito de jugadas en el tiempo asignado, pierde la partida. Sin embargo, la partida es tablas si la posición es tal que el adversario no puede dar mate al jugador mediante cualquier posible combinación de jugadas legales.

6.10

a. Toda indicación proporcionada por los relojes se considera concluyente en ausencia de algún defecto evidente. Un reloj de ajedrez con un defecto evidente debe ser reemplazado. El árbitro hará uso de su mejor criterio al determinar los tiempos que deben aparecer en el reloj de ajedrez reemplazado.

b. Si se descubre durante la partida que la configuración de cualquiera de ambos relojes era incorrecto, un jugador o el árbitro parará los relojes de inmediato. El árbitro introducirá la configuración correcta y ajustará los tiempos y el contador de jugadas. El árbitro hará uso de su mejor criterio al determinar la configuración correcta.

6.11 Si han caído ambas banderas y es imposible establecer cuál de ellas lo hizo en primer lugar, entonces:

a. continuará la partida si se trata de cualquier periodo excepto el último.

b. la partida será declarada tablas si se trata del último periodo, en el que se han de realizar todas las jugadas restantes.

6.12

a. Si la partida debe ser interrumpida, el árbitro detendrá los relojes.

b. Un jugador puede detener los relojes sólo para solicitar la asistencia del árbitro, por ejemplo cuando se ha producido una promoción y no está disponible la pieza requerida.

c. En cualquier caso, el árbitro decidirá cuándo se va a reanudar la partida.

d. Si un jugador detiene los relojes para solicitar la asistencia del árbitro, éste determinará si el jugador tenía una razón válida para hacerlo. Si resulta obvio que el jugador no tenía una razón válida para detener los relojes, el jugador será sancionado conforme al Artículo 13.4.

6.13 Si se produce una irregularidad y/o las piezas deben ser reubicadas a una posición anterior, el árbitro hará uso de su mejor criterio para determinar los tiempos que deben aparecer en los relojes. Si fuera necesario, deberá ajustar también el contador de jugadas del reloj.

6.14 En el recinto de juego se permite el uso de pantallas, monitores o tableros murales que muestren la posición actual sobre el tablero, los movimientos y el número de jugadas realizadas, así como relojes que muestren incluso el número de jugadas realizadas. Sin embargo, el jugador no puede realizar una reclamación basándose en la información mostrada por este tipo de dispositivos.

Artículo 7: Irregularidades

7.1

a. Si en el curso de una partida se comprueba que la posición inicial de las piezas era incorrecta, la partida será anulada y se jugará una nueva.

b. Si en el curso de una partida se comprueba que el tablero no se colocó de acuerdo con el Artículo 2.1, la partida continuará, pero la posición deberá transferirse a un tablero colocado correctamente.

7.2 Si una partida ha comenzado con los colores invertidos, la misma continuará salvo que el árbitro decida otra cosa.

7.3 Si un jugador desplaza una o más piezas, restablecerá la posición correcta en su propio tiempo. Si fuera necesario, tanto el jugador como su adversario pueden detener los relojes y solicitar la asistencia del árbitro. Éste puede sancionar al jugador que desplazó las piezas.

7.4

a. Si en el curso de una partida se comprueba que se ha realizado una jugada ilegal, incluyendo el incumplimiento de los requisitos relativos a la promoción de un peón o la captura del rey del adversario, se restablecerá la posición previa a producirse la irregularidad. Si no puede determinarse la posición inmediata anterior a producirse la irregularidad, la partida continuará a partir de la última posición identificable previa a la irregularidad. Los relojes se ajustarán de acuerdo con el Artículo 6.13. A la jugada que reemplace a la jugada ilegal se le aplican los artículos 4.3 y 4.6. Después continuará la partida a partir de la antes citada posición restablecida.

b. Después de actuar conforme al Artículo 7.4.a, para las dos primeras jugadas ilegales el árbitro concederá en cada caso dos minutos de tiempo extra al adversario; para una tercera jugada ilegal del mismo jugador, el árbitro decretará la pérdida de la partida para el infractor. Sin embargo, decretará tablas si la posición es tal que el oponente no puede dar jaque mate al rey del infractor mediante cualquier serie de jugadas legales.

7.5 Si durante una partida se comprueba que algunas piezas han sido desplazadas de sus casillas, deberá restablecerse la posición anterior a la irregularidad. Si no puede identificarse dicha posición, la partida continuará a partir de la última posición identificable anterior a que se produjera la irregularidad. Los relojes serán ajustados de acuerdo al Artículo 6.14. Después continuará la partida a partir de la antes citada posición restablecida.

Artículo 8: La anotación de las jugadas

8.1 En el transcurso de la partida cada jugador está obligado a anotar sus propias jugadas y las de su adversario en la forma correcta, jugada tras jugada, de forma tan clara y legible como sea posible, en anotación algebraica (ver Apéndice C), en la planilla prescrita para la competición. Está prohibido anotar las jugadas antes de realizarlas, excepto cuando el jugador esté reclamando tablas según los artículos 9.2, 9.3 o aplazando la partida según la Directrices de Partidas Aplazadas. Si así lo desea, un jugador puede replicar a una jugada de su adversario antes de anotarla. Debe anotar su jugada previa antes de realizar otra. Ambos jugadores deben anotar en su planilla la oferta de tablas. (Apéndice C13)

Si un jugador está imposibilitado para anotar, puede ser acompañado por un asistente, aceptado por el árbitro, para desempeñar dicha labor. El árbitro ajustará su reloj de una forma proporcionada.

8.2 La planilla estará a la vista del árbitro durante toda la partida.

8.3 Las planillas son propiedad de los organizadores del torneo.

8.4 Si un jugador dispone de menos de cinco minutos en su reloj en algún momento de un periodo y no tiene un tiempo adicional de 30 segundos o más añadidos con cada jugada, no está obligado a cumplir los requisitos del Artículo

8.1. Inmediatamente después de que haya caído una bandera, el jugador debe actualizar completamente su planilla antes de mover una pieza sobre el tablero.

8.5

a. Si ningún jugador está obligado a anotar la partida según el Artículo 8.4, el árbitro o un asistente procurará estar presente y anotar las jugadas. En tal caso, inmediatamente después de que haya caído una bandera, el árbitro parará los relojes. Después ambos jugadores actualizarán sus planillas, utilizando la planilla del árbitro o la del adversario.

b. Si sólo un jugador no está obligado a anotar la partida según el Artículo 8.4, debe actualizar completamente su planilla en cuanto haya caído cualquiera de las dos banderas antes de mover cualquier pieza en el tablero.

Supuesto que el jugador esté en juego, puede utilizar la planilla de su adversario pero tendrá que devolverla antes de hacer una jugada.

c. Si no hay ninguna planilla completa disponible, los jugadores deben re-construir la partida sobre un segundo tablero bajo el control del árbitro o un asistente. Primero, y antes de que se realice la reconstrucción, el árbitro anotará la posición actual de la partida, el tiempo transcurrido en ambos relojes y el número de jugadas realizadas, si se dispone de tal información.

8.6 Si no se pueden actualizar las planillas de forma que muestren que un jugador ha sobrepasado el tiempo asignado, la siguiente jugada realizada será considerada como la primera del siguiente periodo de tiempo, salvo que sea evidente que se han realizado más jugadas.

8.7 Al finalizar la partida ambos jugadores firmarán las dos planillas, indicando el resultado. Dicho resultado permanecerá aunque sea incorrecto, salvo que el árbitro decida otra cosa.

Artículo 9: La partida tablas

9.1

a. Las bases del torneo podrán prohibir a los jugadores acordar tablas, bien antes de un número concreto de jugadas o bien en ningún caso, sin el consentimiento del árbitro.

b. Si las bases del torneo permiten el acuerdo de tablas, se aplicará lo siguiente:

1. Un jugador que desee ofrecer tablas deberá hacerlo después de haber hecho una jugada sobre el tablero y antes de detener su reloj y poner en marcha el del adversario. Una oferta en cualquier otro momento de la partida será válida, pero se tendrá en consideración el Artículo 12.6. La oferta no puede ir ligada a ninguna condición. En ambos casos, no se puede retirar la oferta y mantiene su validez hasta que el adversario la acepte, la rechace bien verbalmente o bien tocando una pieza con intención de moverla o capturarla, o la partida concluya de alguna otra forma.

2. La oferta de tablas será anotada por cada jugador en su planilla con un símbolo (ver Apéndice C13).

3. Una reclamación de tablas conforme a los Artículos 9.2, 9.3 ó 10.2 tendrá la consideración de una oferta de tablas.

9.2 La partida es tablas, bajo una correcta reclamación del jugador que está en juego, cuando la misma posición, al menos por tercera vez (no necesariamente por repetición secuencial de jugadas):

a. va a producirse, si el jugador primero anota su jugada en su planilla y declara al árbitro su intención de realizarla; o

b. acaba de producirse, añadiéndose la circunstancia de que el reclamante está en juego.

Se considera que las posiciones como las de (a) y (b) son la misma si es el mismo jugador quien está en juego, las piezas del mismo tipo y color ocupan las mismas casillas, y los movimientos posibles de todas las piezas de ambos jugadores son los mismos.

Las posiciones no se consideran la misma si un peón pudiera haber sido capturado al paso -ya que después no podrá ser capturado-. Si se ha de mover un rey o una torre, se perderá el derecho al enroque, si lo hubiera, sólo tras realizar el movimiento.

9.3 La partida es tablas, bajo una correcta reclamación del jugador que está en juego, si:

a. escribe en su planilla y declara al árbitro su intención de realizar una jugada que dará lugar a que, en los últimos 50 movimientos consecutivos por cada jugador, no se haya movido ningún peón ni se haya capturado alguna pieza; o

b. se hayan producido las últimas 50 movimientos consecutivos de cada jugador sin moverse algún peón y sin capturar pieza alguna.

9.4 Si un jugador toca una pieza según el Artículo 4.3 sin haber reclamado tablas, pierde el derecho a reclamarlas en esa jugada, en base a los Artículos 9.2 y 9.3.

9.5 Si un jugador reclama tablas según los Artículos 9.2 ó 9.3, podrá parar ambos relojes (ver Artículo 6.12.b). No se le permite retirar su reclamación.

a. Si se comprueba que la reclamación es correcta, la partida es tablas de forma inmediata.

b. Si se comprueba que la reclamación es incorrecta, el árbitro añadirá tres minutos al tiempo restante de su adversario y la partida continuará. Si la reclamación se basaba en una jugada anunciada, ésta habrá de realizarse según el Artículo 4.

9.6 La partida es tablas cuando se llega a una posición a partir de la cual no puede producirse un mate mediante ninguna posible combinación de jugadas legales. Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que la jugada que produjo esta posición fuera legal.

Artículo 10: Final a caída de bandera

10.1 Un “final a caída de bandera” es la última fase de una partida, cuando todas las jugadas (restantes) deben hacerse en un tiempo limitado.

10.2 Si al jugador que está en juego le quedan menos de dos minutos en su reloj, puede reclamar tablas antes de que caiga su bandera. Requerirá la presencia del árbitro y podrá parar los relojes (ver Artículo 6.12.b).

a. Si el árbitro está de acuerdo en que el adversario no está haciendo ningún esfuerzo para ganar la partida por procedimientos normales, o que no es posible ganar por procedimientos normales, declarará la partida tablas. En otro caso aplazará su decisión o rechazará la reclamación.

b. Si el árbitro aplaza su decisión, puede otorgar al adversario dos minutos de tiempo extra de reflexión y la partida continuará, si ello fuera posible, en presencia de un árbitro. El árbitro decretará el resultado final posteriormente durante la partida o tan pronto como sea posible después de que una bandera haya caído. Declarará la partida tablas si está de acuerdo en que la posición final no puede ser ganada por medios normales, o que el adversario no estaba haciendo lo suficiente para ganar por medios normales.

c. Si el árbitro ha rechazado la reclamación, se le concederán dos minutos de tiempo extra de reflexión al adversario.

d. En relación con los anteriores (a), (b) o (c), la decisión del árbitro será definitiva.

Artículo 11: Puntuación

11.1 Salvo que se haya anunciado otra cosa de antemano, un jugador que gana su partida, o que gana por incomparecencia, recibe un punto (1); un jugador que pierde su partida, o que pierde por incomparecencia, recibe cero puntos (0); y un jugador que entabla su partida recibe medio punto (½).

Artículo 12: La conducta de los jugadores

12.1 Los jugadores no actuarán de forma que deshonren el juego del ajedrez.

12.2 No está permitido a los jugadores abandonar el recinto de juego sin permiso del árbitro. Se entiende por “recinto de juego” el constituido por las zonas de juego, de descanso, de fumadores, aseos y cualesquiera otras designadas por el árbitro.

Al jugador que está en juego no le está permitido abandonar la zona de juego sin permiso del árbitro.

12.3

a. Durante la partida está prohibido que los jugadores hagan uso de cualquier tipo de notas, fuentes de información, consejos o análisis en otro tablero.

b. Está prohibido tener teléfonos móviles o cualquier otro medio electrónico de comunicación sin el permiso del árbitro dentro del recinto de juego, salvo que estén completamente desconectados. Si tal

dispositivo produce un sonido, el jugador perderá la partida. El oponente será declarado vencedor. Sin embargo, si el oponente no puede vencer la partida por medio de ninguna serie de jugadas legales, su puntuación será de tablas.

c. Sólo se permitirá fumar en la sección del local de juego designada por el árbitro.

12.4 La planilla sólo se utilizará para anotar las jugadas, el tiempo indicado en los relojes, la oferta de tablas, cuestiones relativas a una reclamación y otros datos relevantes.

12.5 Los jugadores que hayan finalizado sus partidas serán considerados espectadores.

12.6 Está prohibido distraer o molestar al adversario de cualquier manera. Esto incluye reclamaciones u ofertas de tablas improcedentes o la introducción de una fuente de ruido en la zona de juego.

12.7 Las infracciones a las reglas establecidas en los Artículos 12.1 a 12.6 darán lugar a sanciones conforme al Artículo 13.4.

12.8 La persistente negativa de un jugador a cumplir con las Leyes del Ajedrez será sancionada con la pérdida de la partida. El árbitro decidirá la puntuación del adversario.

12.9 Si ambos jugadores son considerados culpables de acuerdo con el Artículo 12.8, la partida se declarará perdida para ambos.

12.10 En el caso del Artículo 10.2.d o del Apéndice D, el jugador no podrá apelar la decisión del árbitro. En cualquier otro caso el jugador contará con el

derecho a reclamar cualquier decisión arbitral, salvo que las bases del torneo especifiquen otra cosa.

Artículo 13: El papel del árbitro (ver el Prólogo)

13.1 El árbitro se cuidará de que se cumplan estrictamente las Leyes del Ajedrez.

13.2 El árbitro actuará en el mejor provecho de la competición. Se asegurará de que se mantengan unas buenas condiciones de juego y de que los jugadores no sean molestados. Supervisará el desarrollo de la competición.

13.3 El árbitro observará las partidas, especialmente cuando los jugadores estén apurados de tiempo, exigirá el cumplimiento de las decisiones que haya adoptado y, cuando corresponda, impondrá sanciones a los jugadores.

13.4 El árbitro puede aplicar una o más de las siguientes sanciones:

a. una advertencia;

b. aumentar el tiempo de reflexión que disponga el adversario;

c. reducir el tiempo de reflexión que disponga el infractor;

d. decretar la pérdida de la partida;

e. reducir la puntuación obtenida en la partida al infractor;

f. aumentar la puntuación obtenida en la partida por el adversario, hasta el máximo posible para dicha partida;

g. la expulsión de la competición.

13.5 El árbitro puede conceder tiempo adicional a uno o ambos jugadores en caso de desorden ajeno a la partida.

13.6 El árbitro no puede intervenir en una partida excepto en los casos descritos en las Leyes del Ajedrez. No indicará el número de jugadas realizadas, excepto en la aplicación del Artículo 8.5 cuando al menos una de las banderas haya caído. El árbitro se abstendrá de informar a un jugador de que su adversario ha realizado una jugada o de que no ha pulsado su reloj.

13.7

a. Los espectadores y jugadores de otras partidas no pueden hablar o interferir de cualquier otro modo en una partida. Si fuera necesario, el árbitro puede expulsar del recinto de juego a los infractores. Si alguien observa una irregularidad, sólo puede informar al árbitro.

b. Está prohibido para cualquiera el uso de teléfonos móviles o de cualquier otro dispositivo de comunicación en el recinto de juego y en cualquier otra zona designada por el árbitro, salvo que cuente con su autorización.

Artículo 14: FIDE

14.1 Las federaciones afiliadas pueden solicitar a la FIDE que adopte una decisión oficial en problemas relacionados con las Leyes del Ajedrez.

APÉNDICES

A Ajedrez Rápido

A1 Una “partida de Ajedrez Rápido” es aquella en la que todas las jugadas deben efectuarse en un tiempo fijo de al menos 15 minutos pero menos de 60 por cada jugador; o cuando el resultado de la suma del tiempo asignado más el incremento por jugada multiplicado por 60 está incluido entre al menos 15 y menos de 60 minutos.

A2 Los jugadores no están obligados a anotar las jugadas.

A3 Cuando se cuente con una supervisión adecuada (por ejemplo, un árbitro para un máximo de tres partidas), se aplicarán las Reglas de Competición.

A4 Cuando la supervisión sea inadecuada se aplicarán las Reglas de Competición, salvo cuando quede anulado por las siguientes Reglas de Ajedrez Rápido:

a. Una vez completadas tres jugadas por cada jugador, no pueden hacerse reclamaciones relativas a una incorrecta ubicación de las piezas, la colocación del tablero o los tiempos que figuran en los relojes.

En caso de emplazamiento cambiado de rey y dama, no se permite el enroque con ese rey.

b. El árbitro adoptará una decisión con respecto al Artículo 4 (la acción de mover las piezas) sólo a requerimiento de uno o de ambos jugadores.

c. Se considera que se ha completado una jugada ilegal cuando se ha puesto en marcha el reloj del adversario. El adversario cuenta entonces con el derecho, siempre antes de realizar su jugada, de reclamar que el jugador ha completado una jugada ilegal. Únicamente tras dicha reclamación adoptará el árbitro una decisión. En cambio, el árbitro intervendrá, si es posible, cuando ambos reyes estén en jaque o cuando no se haya completado la promoción de un peón.

d.

1. Se considera que la bandera ha caído cuando un jugador ha hecho una reclamación válida a tal efecto. El árbitro se abstendrá de señalar una caída de bandera, pero podrá señalar la caída de ambas.

2. Para reclamar una victoria por tiempo, el reclamante debe detener ambos relojes y notificárselo al árbitro. Para que la reclamación prospere, la bandera del reclamante debe permanecer en alto, y la de su adversario caída, después de que se hayan parado los relojes.

3. Si ambas banderas han caído como se describe en (1) y (2), la partida es tablas.

B Ajedrez Relámpago

B1 Una “partida de Ajedrez Relámpago” es aquella en la que todas las jugadas deben efectuarse en un tiempo fijo menor de 15 minutos por cada jugador; o cuando el resultado de la suma del tiempo asignado más el incremento por jugada multiplicado por 60 sea menor de 15 minutos por cada jugador.

B2 Cuando se cuente con una supervisión adecuada (un árbitro para cada partida), se aplicarán las Reglas de Competición y el Artículo A.2.

B3 Cuando la supervisión sea inadecuada se aplicará lo siguiente:

a. El juego se regirá por las Leyes del Ajedrez Rápido, como en el Apéndice A, excepto en lo que quede anulado por las siguientes reglas de Ajedrez Relámpago.

b. Los Artículos 10.2 y A4c no son aplicables.

c. Una jugada ilegal se completa en cuanto se pone en marcha el reloj del adversario. En cualquier caso, el adversario está autorizado a reclamar la victoria antes de realizar su propia jugada. Si el adversario no puede alcanzar el mate por cualquier serie de jugadas legales, entonces está autorizado a reclamar tablas antes de realizar su propia jugada. Una vez que el adversario ha realizado su jugada, no puede corregirse una jugada ilegal, salvo por mutuo acuerdo sin la intervención de un árbitro.

C Notación Algebraica

La FIDE sólo reconoce para sus propios torneos y matches un sistema de anotación, el Sistema Algebraico, y recomienda también el uso de este sistema uniforme de anotación ajedrecística para literatura y revistas de ajedrez. Las

planillas en las que se utilice un sistema de anotación distinto al algebraico, no podrán ser utilizadas como prueba en casos en los que la planilla de un jugador se usa para tal fin. Un árbitro que observe que un jugador utiliza un sistema de anotación distinto al algebraico, advertirá al jugador acerca de este requisito.

Descripción del Sistema Algebraico

C1 En esta descripción, pieza significa cualquier pieza excepto un peón.

C2 Cada pieza es indicada por la primera letra, en mayúscula, de su nombre. Por ejemplo: R = rey, D = dama, T = torre, A = alfil, C = caballo.

C3 Para la letra inicial del nombre de las piezas, cada jugador es libre de usar la primera letra del nombre utilizado normalmente en su país. Por ejemplo: A = alfil (en español); F = fou (en francés); L = loper (en alemán). En publicaciones impresas se recomienda el uso de figuras.

C4 Los peones no son indicados por su primera letra, sino que se les reconoce precisamente por la ausencia de la misma. Por ejemplo: e5, d4, a5.

C5 Las ocho columnas (de izquierda a derecha para las blancas y de derecha a izquierda para las negras) son indicadas por las letras minúsculas: a, b, c, d, e, f, g y h, respectivamente.

C6 Las ocho filas (de abajo arriba para las blancas y de arriba abajo para las negras) están numeradas: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8, respectivamente. Consecuentemente, en ha posición inicial las piezas y peones blancos se colocan en la primera y segunda filas; las piezas y peones negros en la octava y séptima filas.

C7 Como consecuencia de las reglas anteriores, cada una de las 64 casillas está indicada invariablemente por una sola combinación de una letra y un número.

C8 Cada movimiento de una pieza se indica por (a) la letra inicial del nombre de la pieza en cuestión y (b) la casilla de llegada. No hay guión entre (a) y (b). Por ejemplo: Ae5, Cf3, Td1.

En el caso de peones, sólo se indica la casilla de llegada. Por ejemplo: e5, d4, a5.

C9 Cuando una pieza realiza una captura, se inserta una x entre (a) la letra inicial del nombre de la Txd1.

Cuando un peón realiza una captura, debe indicarse la columna de partida, luego una x y finalmente la casilla de llegada. Por ejemplo: dxe5, gxf3, axb5. En el caso de una captura al paso, se pone como casilla de llegada la que finalmente ocupa el peón que realiza la captura, añadiéndose a la anotación "a.p.". Ejemplo: exd6 a.p.. pieza en cuestión y (b) la casilla de llegada. Por ejemplo: Axe5, Cxf3,

C10 Si dos piezas idénticas pueden moverse a la misma casilla, la pieza que se mueve se indica como sigue:

1. Si ambas piezas están en la misma fila: por (a) la letra inicial del nombre de la pieza, (b) la columna de la casilla de salida y (c) la casilla de llegada.

2. Si ambas piezas están en la misma columna: por (a) la letra inicial del nombre de la pieza, (b) la fila de la casilla de salida y (c) la casilla de llegada.

3. Si las piezas están en filas y columnas distintas, es preferible el método (1).

En el caso de una captura, puede insertarse una x entre (b) y (c).

Ejemplos:

Hay dos caballos, en las casillas g1 y e1, y uno de ellos mueve a la casilla f3: según el caso, puede ser Cgf3 o Cef3.

Hay dos caballos, en las casillas g5 y g1, y uno de ellos mueve a la casilla f3: según el caso, puede ser C5f3 o C1f3.

Hay dos caballos, en las casillas h2 y d4, y uno de ellos mueve a la casilla f3: según el caso, puede ser Chf3 o Cdf3.

Si se da una captura en la casilla f3, se modifican los ejemplos anteriores insertando una x: según el caso, puede ser (1) Cgxf3 o Cexf3, (2) C5xf3 o C1xf3, (3) Chxf3 o Cdxf3.

C11 Si dos peones pueden capturar la misma pieza o peón del adversario, el peón que se mueve se indica por (a) la letra de la columna de salida, (b) una x, (c) la casilla de llegada. Por ejemplo: si hay peones blancos en las casillas c4 y e4 y un peón o pieza negro en la casilla d5, la anotación para la jugada de Blancas puede ser, según el caso: cxd5 o exd5.

C12 En el caso de la promoción de un peón, se indica el movimiento efectivo del peón, seguido inmediatamente por la letra inicial de la nueva pieza. Por ejemplo: d8D, f8C, b1A, g1T.

C13 La oferta de tablas se anotará como (=).

Abreviaturas esenciales:

0-0 enroque con la torre de h1 o de h8 (enroque por el flanco de rey o enroque corto).

0-0-0 enroque con la torre de a1 o de a8 (enroque por el flanco de dama o enroque largo).

X captura.

\+ Jaque.

++ o # mate.

a.p. captura de peón al paso.

No es obligatorio apuntar el jaque, el mate y la captura en la planilla.

Ejemplo de partida: 1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.d4 exd4 4.e5 Ce4 5.Dxd4 d5 6.exd6 a.p. Cxd6 7.Ag5 Cc6 8.De3+ Ae7 9.Cbd2 0-0 10.0-0-0 Te8 11.Rb1(=).

D Finales a caída de bandera cuando no hay un árbitro en el recinto de juego

D1 Cuando se disputan partidas de acuerdo con el Artículo 10, un jugador puede reclamar tablas cuando le queden menos de dos minutos en su reloj y antes de que caiga su bandera. Esto concluye la partida.
Puede reclamar en base a que:

a. su adversario no puede ganar por procedimientos normales, o

b. su adversario no ha estado haciendo ningún esfuerzo para ganar por procedimientos normales.

En (a) el jugador debe anotar la posición final y su adversario verificarla.

En (b) el jugador debe anotar la posición final y presentar como prueba una planilla actualizada. El adversario verificará tanto la planilla como la posición final.

La reclamación será remitida a un árbitro, cuya decisión será la definitiva.

E Reglas para partidas con ciegos y discapacitados visuales

E1 La organización del torneo tendrá la potestad de adaptar las siguientes reglas conforme a las circunstancias concretas. En el ajedrez de competición, cuando uno de los jugadores es discapacitado visual (legalmente ciego), cualquiera de los contendientes puede exigir la utilización de dos tableros, utilizando el jugador discapacitado visual un tablero especialmente adaptado y su adversario uno normal. El tablero especial debe reunir los siguientes requisitos:

a. un tamaño de al menos 20 x 20 centímetros;

b. las casillas negras ligeramente elevadas;

c. un agujero de seguridad en cada casilla;

d. cada pieza provista de una clavija que encaje en el agujero de seguridad;

e. piezas de diseño Staunton, con las piezas negras especialmente identificadas.

E2 El juego se regirá por las siguientes reglas:

1. Las jugadas se anunciarán claramente, repetidas por el adversario y ejecutadas en su tablero. Para hacer que tal anuncio sea lo más claro posible, se sugiere la utilización de los siguientes nombres en lugar de las correspondientes letras del sistema algebraico:

a - Anna

b - Bella

c - Cesar

d - David

e - Eva

f - Félix

g - Gustav

h – Héctor

Las filas, de blancas a negras, recibirán los números en alemán:

1 - eins

2 - zwei

3 - drei

4 - vier

5 - fuenf

6 - sechs

7 - sieben

8 – acht

El enroque se anuncia “Lange Rochade” (en alemán para el enroque largo) y “Kurze Rochade” (en alemán para el enroque corto).

Las piezas llevan los nombres: Koenig (rey), Dame (dama), Turm (torre), Laeufer (alfil), Springer (caballo) y Bauer (peón).

2. En el tablero del jugador discapacitado visual, se considerará “tocada” una pieza cuando haya sido sacada del agujero de seguridad.

3. Se considerará una jugada “realizada” cuando:

a. en el caso de una captura, la pieza capturada ha sido retirada del tablero del jugador al que le corresponde jugar;

b. se coloca una pieza en un agujero de seguridad distinto;

c. la jugada ha sido anunciada.

Sólo entonces se pondrá en marcha el reloj del adversario.

En lo que se refiere a estas reglas 2 y 3 (consideración de pieza tocada y jugada realizada), para el jugador no discapacitado serán válidas las reglas normales.

4. Se admitirá un reloj de ajedrez especialmente construido para discapacitados visuales. Incorporará las siguientes características:

a. una esfera adaptada con manecillas reforzadas, con un punto resaltado cada cinco minutos y con dos cada quince;

b. una bandera que pueda ser tocada fácilmente. Debería tenerse cuidado para que la bandera esté emplazada de tal manera que permita al jugador tocar la manecilla de los minutos durante los últimos cinco minutos de cada hora.

5. El jugador discapacitado visual debe anotar la partida en Braille o escritura normal, o bien grabar las jugadas mediante un magnetófono.

6. Un lapsus linguae en el anuncio de una jugada debe ser corregido inmediatamente, antes de poner en marcha el reloj del adversario.

7. Si en el transcurso de una partida aparecieran posiciones diferentes en los dos tableros, deben ser corregidas con la ayuda de un árbitro y

consultando ambas planillas. Si las dos planillas coinciden, el jugador que ha anotado bien la jugada pero la ha ejecutado mal debe ajustar su posición a la que corresponde con lo escrito.

8. En el caso de que sucedan tales diferencias y se observe que las planillas difieren, se retrocederán las jugadas hasta el punto en que ambas estén de acuerdo y, consecuentemente, el árbitro ajustará los relojes.

9. El jugador discapacitado visual tendrá derecho a valerse de un asistente, quien se encargará de alguna o de todas las funciones siguientes:

a. Realizar la jugada de cualquiera de los jugadores en el tablero del adversario.

b. Anunciar las jugadas de ambos jugadores.

c. Encargarse de anotar la partida por parte del discapacitado visual y poner en marcha el reloj del adversario (teniendo en cuenta la regla 3.c).

d. Informar al discapacitado visual, sólo a requerimiento de éste, del número de jugadas completadas y del tiempo empleado por ambos jugadores.

e. Reclamar la partida en caso de que se haya excedido el límite de tiempo e informar al árbitro cuando el jugador no discapacitado haya tocado una de sus piezas.

f. Llevar a cabo las formalidades necesarias en caso de que se aplace la partida. Si el discapacitado visual no se vale de un asistente, su adversario puede hacer uso de uno que se encargue de las labores mencionadas en los puntos (a) y (b).

F Reglas de Ajedrez960

F1 Antes del comienzo de una partida de Ajedrez960 se sortea la posición inicial de las piezas según unas reglas concretas. Después se juega la partida de la misma forma que en el ajedrez normal. En concreto, las piezas y peones

se mueven normalmente y el objetivo de cada jugador es dar jaque mate al rey del oponente.

F2 Requerimientos de la posición inicial

La posición inicial en Ajedrez960 debe reunir ciertas reglas. Los peones blancos se ponen en la segunda fila como en el ajedrez normal. Todas las piezas blancas restantes se sitúan al azar en la primera línea, pero con las restricciones siguientes:

a. El rey se sitúa en algún lugar entre las dos torres.

b. Los alfiles se ponen en casillas de colores distintos.

c. Las piezas negras se sitúan simétricamente a las piezas blancas.

La posición inicial se puede generar antes de la partida por medio de un programa informático o usando dados, monedas, cartas, etc.

F3 El enroque en Ajedrez960

a. El Ajedrez960 permite que cada jugador se enroque una vez por partida, en un único movimiento que podrá incluir al rey y la torre. Sin embargo, hay que hacer unas pocas precisiones sobre las reglas del enroque del ajedrez normal, pues éstas presuponen una localización del rey y la torre que no es aplicable en Ajedrez960.

b. Cómo enrocarse

En Ajedrez960 la maniobra del enroque se realiza siguiendo uno de estos métodos, según la posición inicial del rey y la torre:

1. Enroque por doble movimiento: se realiza un movimiento con el rey y otro con la torre.

2. Enroque por trasposición: se trasponen las posiciones del rey y la torre.

3. Enroque por movimiento de rey: se mueve sólo el rey.

4. Enroque por movimiento de torre: se mueve sólo la torre.

Recomendación

1. Cuando el enroque lo realice un jugador humano en un tablero físico, se recomienda que mueva el rey fuera de la superficie de juego junto a la que ha de ser su posición final, mueva la torre de su casilla de origen a la de destino, y sitúe entonces el rey en su casilla de destino.

2. Después de enrocarse, las posiciones finales del rey y la torre serán exactamente las mismas que en el ajedrez estándar.

Aclaración

De esta forma, tras enrocarse por el flanco c (anotado como O-O-O y conocido como enroque largo en el ajedrez ortodoxo), el rey se sitúa sobre la casilla c (c1 para las blancas y c8 para las negras) y la torre sobre la d (d1 para las blancas y d8 para las negras). Tras enrocarse por el flanco g (anotado como O-O y conocido como enroque corto en el ajedrez ortodoxo), el rey se sitúa sobre la casilla g (g1 para las blancas y g8 para las negras) y la torre sobre la f (f1 para las blancas y f8 para las negras).

Notas

1. Para evitar cualquier malentendido, podría ser útil declarar “me voy a enrocar” antes de enrocarse.

2. En algunas posiciones iniciales es posible que no se mueva el rey o la torre (pero no ambos).

3. En algunas posiciones iniciales es posible que el enroque tenga lugar en la primera jugada.

4. Todas las casillas situadas entre la casilla de origen del rey y la de destino (incluyendo esta última), y todas las casillas situadas entre la casilla de origen de la torre y la de destino (incluyendo esta última),

deberán estar vacías, a excepción de la del rey y la de la torre con la que se enroque.

5. En algunas posiciones iniciales, determinadas casillas podrán permanecer ocupadas durante el enroque, aunque en el ajedrez estándar deberían estar vacías. Por ejemplo, tras enrocarse por el flanco c (O-O-O), es posible que a, b y/o e permanezcan ocupadas, y tras enrocarse por el flanco g (O-O) es posible que e y/o h permanezcan ocupadas.

Directrices para el caso de que una partida tenga que ser aplazada

1

a. Si una partida no ha terminado al final del tiempo establecido para la sesión, el árbitro exigirá al jugador que esté en juego que "selle" su jugada. El jugador debe anotar su jugada de forma clara e inequívoca en su planilla, poner su planilla y la de su adversario en un sobre, cerrar el sobre y, sólo entonces, parar su reloj sin poner en marcha el de su adversario. Hasta que haya parado los relojes, el jugador mantiene el derecho a cambiar su jugada secreta. Si, tras haber sido advertido por el árbitro para que selle su jugada, el jugador realiza una jugada sobre el tablero, debe anotar dicha jugada en su planilla como su jugada secreta.

b. Un jugador que, estando en juego, aplaza la partida antes del fin de la sesión de juego, se considerará que ha realizado la jugada secreta a la hora establecida para el fin de la sesión, indicándose así su tiempo restante.

2 En el sobre se escribirán los siguientes datos:

a. los nombres de los jugadores;

b. la posición inmediatamente anterior a la jugada secreta;

c. el tiempo empleado por cada jugador;

d. el nombre del jugador que ha realizado la jugada secreta;

e. el número de la jugada secreta;

f. la oferta de tablas, si la propuesta sigue vigente;

g. la fecha, hora y lugar de reanudación de la partida.

3 El árbitro comprobará la exactitud de la información escrita en el sobre y es el responsable de su custodia.

4 Si un jugador propone tablas después de que su adversario haya sellado su jugada, la oferta permanece válida hasta que el adversario la haya aceptado o rechazado, como en el Artículo 9.1.

5 Antes de reanudarse la partida, se pondrá sobre el tablero la posición inmediatamente anterior a la jugada secreta y se indicará en los relojes el tiempo empleado por cada jugador en el momento del aplazamiento.

6 Si antes de la reanudación de la partida se acuerdan tablas o uno de los jugadores notifica al árbitro que abandona, finaliza la partida.

7 El sobre se abrirá sólo cuando esté presente el jugador que debe responder a la jugada secreta.

8 Excepto en los casos mencionados en los Artículos 5, 6.10 y 9.6, pierde la partida un jugador cuya anotación de la jugada secreta:

a. sea ambigua; o

b. esté escrita de tal forma que sea imposible establecer su significado real; o bien

c. resulte ser una jugada ilegal.

9 Si a la hora acordada para la reanudación:

a. Está presente el jugador que tiene que responder a la jugada secreta, se abre el sobre, se ejecuta la jugada secreta sobre el tablero y se pone en marcha su reloj.

b. No está presente el jugador que tiene que responder a la jugada secreta, se pondrá en marcha su reloj. Al llegar, el jugador puede detener su reloj y requerir la presencia del árbitro. Es entonces cuando se abre el sobre y se ejecuta la jugada secreta sobre el tablero, volviéndose a poner en marcha su reloj.

c. No está presente el jugador que selló su jugada, su adversario tiene derecho a anotar su respuesta en la planilla, sellar su jugada en un nuevo sobre, detener su reloj y poner en marcha el del jugador ausente, en lugar de ejecutar su jugada en la forma normal. Si así fuere, el sobre se lo pasará al árbitro para su custodia y se abrirá a la llegada del jugador ausente.

10 Perderá la partida el jugador que se presente ante el tablero con más de una hora de retraso sobre la hora programada para la reanudación de una partida aplazada (salvo que las bases de la competición o el árbitro decidan otra cosa).

No obstante, si el ausente es el jugador que hizo la jugada secreta, la partida se decide de otra forma, si:

a. el jugador ausente ha ganado la partida porque la jugada secreta da mate; o

b. el jugador ausente ha entablado la partida porque la jugada secreta genera una posición de rey ahogado o una posición como la descrita en el Artículo 9.6; o bien

c. el jugador presente ante el tablero ha perdido la partida conforme al Artículo 6.10.

11

a. Si se pierde el sobre que contiene la jugada secreta, la partida continuará a partir de la posición y con los tiempos anotados en el momento del aplaza-miento. Si no se pudiera restablecer el tiempo consumido por cada jugador, el árbitro ajustará los relojes. El jugador que hizo la jugada secreta, ejecuta sobre el tablero la jugada que declara ser la que selló.

b. Si es imposible restablecer la posición, se anula la partida y deberá jugarse una nueva.

12 Si, en la reanudación de la partida y antes de hacer su primera jugada, uno de los jugadores muestra que el tiempo consumido ha sido puesto incorrectamente en alguno de los relojes, el error debe ser corregido. Si no se prueba el error en ese momento, la partida continúa sin hacer correcciones, salvo que el árbitro considere que las consecuencias serían demasiado graves.

13 La duración de cada sesión de reanudación estará controlada por el reloj del árbitro. Las horas de comienzo y finalización serán anunciadas con antelación.

BIBLIOGRAFÍA

• Aguilera, R. El ajedrez: curso completo. Alianza Editorial. Madrid, 1972. ISBN: 8420614033

• Equipo de expertos 2.100. Cómo ganar en el ajedrez. Editorial de Vecchi. Barcelona, 1.996. ISBN: 84-315-1542-2

• Martín González, A. Ajedrez, la actividad física y deportiva extraescolar en los centros educativos. Consejo Superior de Deportes, M.E.C., 1996. ISBN: 978-84-7949-049-2

• Reinfeld, F. 1.001 combinaciones de mate. Editorial Bruguera. Barcelona, 1975.

ISBN: 8402033733

• Capece, A. Cómo ser un gran maestro de ajedrez. Editorial de Vecchi. Barcelona,

2.002. ISBN: 84-315-2907-5

• Pandolfini, B. Ajedrez por campeones. Ed. Martínez Roca S.A. Barcelona, 1988. ISBN: 978-84-270-1197-7

• "Propuesta didáctica sobre el ajedrez: juegos aplicables para la enseñanza primaria".

Vicente Martínez, S. efdeportes (en línea). 2006 (consulta: Año 11 - N° 98 – Julio). Disponible en: http://www.efdeportes.com/efd98/ajedrez.htm

• Vicente Martínez, S. "Unidad didáctica de ajedrez para segundo ciclo de Educación Primaria". efdeportes (en línea). 2009 (consulta: Año 14 – Nº 131 – Abril). Disponible en: http://www.efdeportes.com/efd131/unidad-didactica-de-ajedrez-parasegundo-ciclo-de-educacion-primaria.htm

• Vicente Martínez, S. "Ajedrez II: Unidad didáctica para tercer ciclo de Educación

Primaria”. efdeportes (en línea). 2009 (consulta: Año 14 – Nº 133 – Junio). Disponible en: http://www.efdeportes.com/efd133/ajedrez-para-tercer-ciclo-deeducacion-.primaria.htm

• Vicente Martínez, S. “Juegos sobre tablero de ajedrez” para primer ciclo de Educación Primaria” efdeportes (en línea). 2009 (consulta: Año 14 – Nº 135-Agosto). Disponible en: http://www.efdeportes.com/efd135/juegos-sobre-tablerode-ajedrez.htm

• Delgado, M.A: Los estilos de enseñanza en la Educación Física. Propuesta para una Reforma de la Enseñanza. I.C.E.. Granada, 1991. ISBN: 978-84-86848-04-0

• Ganzo Mediavilla, J. Historia general del ajedrez. Ed. Aguilera, Centro Internacional del Ajedrez. Madrid. 1973. ISBN: 978-84-7005-121-0

• Benet, A. Pequeña historia del ajedrez. Ed. Juventud. Barcelona. 1987. ISBN: 978-84-261-2286-5

• FIDE. Federación internacional de ajedrez. Las Leyes del Ajedrez de la FIDE, 77º Congreso de la FIDE celebrado en Dresde (Alemania) en noviembre de 2008, entrando en vigor el 1 de Julio de 2009.

• Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, 4 de mayo de 2006, núm. 106, p. 17158-17207.

• Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.



Ajedrez para la Enseñanza Primaria

El juego del ajedrez, enmarcado en el área de Educación Física y en la etapa de Enseñanza Primaria, supone una valiosísima herramienta para potenciar en el alumnado tanto las capacidades intelectuales como las afectivas, las motoras y las de ámbito social.

Este es el objetivo del autor y no precisamente como base para unidades didácticas rígidas, y herméticas, sino como orientaciones didácticas enmarcadas en los valores de la filosofía del deporte. Una propuesta diferente llamada a contribuir a la formación integral del alumnado cuando está comenzando a aprehender las bases de su evolución

www.educarm.es/publicaciones

